Game Republic N. 123

Mensile - Gennaio 2011
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08 -
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM

DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Gian Paolo Iglio, Virginia Petrarca, Simone Trimarchi, Eugenio Antropoli e Marco Maru (columnist), Riccardo Cangini (guest columnist), Francesca Noto, Andrea Peduzzi, Arianna Buttarelli, Domenico Musicò, Enrico Gandolfi, Valerio Pastore, Lorenzo Fazio, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Riccardo Bellardini, Roberto De Luca, Ilaria Colla

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony Computer Entertainment Italia (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Ubisoft (Alberto Ziello), Namco Bandai Partners (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Monica Fecchio, Davide Latina), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Luca Bonecchi), Activision Blizzard (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Francesca Squellerio), JoeWood (Simone Isella), Microsoft (Evita Barra, Andrea Giolito), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Cidiverte (Elena Morlacchi, Federico Clonfero, Giovanna Cosentino), THQ (Angela Lippolis, Valentina Pieraccini), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StZpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto), Imageware (Massimiliano Cimelli)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Milano Tel. 02/45472867 Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02 45472867 - Fax 02 45472869
DIRETTORE COMMERCIALE:
Costantino Cialfi
(costantino.c@playmediacompany.it)
AREA VENDITE Romano Scabini
(romano.s@playmediacompany.it)

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
DIRETTORE COMMERCIALE Costantino Cialfi
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Inno al Coraggio

"Battles Are Fought By Those With The Courage To Believe
They Are Won By Those Who Find The Heart
Find A Heart To Share
This Heart That Fills The Soul Will Point The Way To Victory
If There's A Fight Then I'll Be There"
"Courage", Manowar

Il Coraggio si può esprimere in molti modi. Voglio aprire questo nuovo anno proprio all'insegna del Coraggio, passione che ci ispira e ci guida. Coraggio è Bioware che presenta Mass Effect 3 e finalmente ci prepara all'epica conclusione che ogni saga fantascientifica vorrebbe avere: un Eroe che unisce l'universo per salvare la Terra in un'ultima disperata, epocale battaglia. Già fremo per l'emozione, già pregusto il pathos del titolo che, a fine 2011, potrebbe rappresentare il nuovo vertice della narrazione interattiva. Coraggio è ignorare le voci snob di certi hardcore gamer radical chic che vorrebbero il mondo dei videogiochi cristallizzato in un imprecisato passato... criticando, sempre e solo criticando. Ovviamente senza mai far niente in prima persona. Perché si sa, se non fai nulla non puoi neanche sbagliare, no? Coraggio è dare i Game Republic Awards, che trovate su queste pagine, attraverso una discussione pubblica, aperta ai lettori. Esserci schierati, non aver avuto timore di niente e nessuno. Come sempre. Coraggio è uscire ogni mese con una linea editoriale forte, chiara e senza compromessi, rispondendo solo ai nostri Lettori, supremi giudici del nostro lavoro.

Coraggio è riunirci sempre sotto le nostre sacre insegne, quelle dell'unica e sola Game Republic, ed essere pronti a combattere le nostre battaglie, la nostra guerra santa per il Videogioco, contro censure, ignoranza, pregiudizi e pressioni, contro critiche mosse dall'invidia e dalla pochezza, contro chi ostacola il processo di crescita, maturazione e legittimazione del medium videoludico, dell'Arte Videoludica. Coraggio è tenere un discorso illuminante come quello di Andrea Pessino, fondatore di Ready At Dawn Studios, all'IVDC 2010. Ricordare a tutti noi che sono le nostre Passioni a ispirarci, a guidarci al successo, a dare un senso alle nostre esistenze. Oltre le difficoltà, gli ostacoli, le tragedie della vita. Una Passione che sappia guidarci, darci la forza. Darci... Coraggio. Seguiteci, amici. Seguiteci compatti, perché siete voi a infondere coraggio a GR, oggi come ieri. E tutti insieme, credetemi, siamo destinati a una cosa sola: la Vittoria.

MARCO ACCORDI RICKARDS

032
DEAD SPACE 2
Esclusivo hands-on sul nuovo titolo firmato Visceral Games. Necromorfi? Isaac Clarke è di nuovo pronto a prendervi a calci nel didietro!

038
L.A. NOIRE
Direttamente dagli studi londinesi di Rockstar, un corposo assaggio del thriller investigativo più noir dell'ultimo decennio.

040
CATHERINE
La prima volta in HD per Atlus ci porta alla scoperta del mondo di Vincent e Catherine, tra ansie, malizie, orrori e sogni proibiti.

036
YAKUZA: OF THE END
Kazuma, Tokyo, Pachinko, Karaoke e zombie per il nuovo esplosivo cocktail malavitoso di mamma Sega. C'è altro da aggiungere?

043
XENOBLADE
Sulle spalle di due antiche divinità, liberi di vagare per un mondo vivo e pulsante, attendiamo con ansia di vedere Shulk in azione.

SARÀ LA VOLTA BUONA?

Hail to the King, baby!

Secondo Nostradamus, quando Duke Nukem Forever farà capolino sugli scaffali, il mondo finirà in una grande esplosione di luce. Randy Pitcher, CEO di Gearbox Software da noi intervistato, non teme di sfidare le antiche profezie

D Duke Nukem Forever: ci siamo, dunque?
Già. Pazzesco, vero?

Sì, tanto per usare un eufemismo. Hai letto il libro su id Software, Masters of Doom? Probabilmente c'è un'altra retrospettiva del genere che attende di essere scritta su questo singolo gioco.
Beh, senz'altro abbiamo ricevuto alcune offerte, anche per dei documentari.

Hai lavorato in 3D Realms e sei un buon amico di George Broussard. Quanto sapevi di ciò che avveniva dietro le quinte?
Col tempo ho radunato brandelli di informazioni da gente entrata in Gearbox da 3D Realms e sono in rapporti con loro, quindi ho potuto vedere il titolo di tanto in tanto. L'unica cosa che rimaneva sempre coerente era la dedizione dei ragazzi a quel che stavano facendo, e ogni volta che mi capitava di vederlo c'era sempre qualcosa di straordinario. Motivo di più per cui è incredibile il fatto che il gioco non sia mai arrivato in tutto quel tempo, e posso dirlo proprio perché sono riuscito a vedere cose che nessun altro ha visto.

Qual è stato il problema finale? C'è stata una perdita di slancio oppure un momento di debolezza nello studio stesso?
No. Anzi, di recente lo slancio era probabilmente al massimo, ma molto semplicemente erano terminati i fondi. Hanno tentato di rimediare, ma i loro sforzi sono stati vani. La loro unica speranza di un investimento risiedeva nel publisher, e quest'ultimo sarebbe stato lieto d'investire, a patto di poter controllare il progetto: non puoi semplicemente prendere il tuo denaro e darlo a persone come George Broussard e Scott Miller, che avevano passato dodici anni a spendere il proprio senza raggiungere una conclusione. Loro s'impegnavano con risultati favolosi, ma non erano riusciti a produrre il risultato. Penso che Christoph Hartmann, presidente globale di 2K Games, non potesse fidarsi e che quindi volesse avere il controllo, che però George e Scott non erano disposti a concedergli. Non sono riusciti a trovare un modo per lavorare insieme.
Ricordo che George mi invitò a pranzo con lui una settimana prima che arrivasse la notizia della chiusura di 3D Realms. Ho accettato volentieri, visto che George è un mio caro amico, e a suo modo mi ha chiesto aiuto. Da come parlava, ho avuto l'impressione che avesse ancora tempo, così gli ho proposto delle strategie. Poi, però, si è scoperto che non aveva sei mesi, ma una settimana. È stato brutto.

Randy Pitchford, CEO di Gearbox Software

Quando è giunta notizia della chiusura di 3D Realms, seguita dall'azione legale fra lo studio e Take-Two, il sentire comune era che qualunque speranza di vedere il gioco fosse svanita. Che quella fosse davvero la parola fine della storia...
Lo era. Era la fine.

Eppure, ironicamente, proprio questi stessi elementi hanno preparato perfettamente la scena per il colpo di coda. Senza queste vicissitudini, l'intensità della sorpresa e del sollievo dei fan non sarebbe stata la stessa.
È vero, e in realtà piuttosto surreale. Ne parlavo con Scott qualche tempo fa e mi diceva qualcosa del tipo che dovevano accadere cinque miracoli di fila perché andasse così. Non so, forse non sono stati miracoli e tutto questo ha effettivamente un senso.
Moltissimi hanno osservato quale coincidenza fosse che, dopo aver lavorato a Duke Nukem 3D, ora mi ritrovi a occuparmi di Duke Nukem Forever. Ma non lo è: se lo fosse stato, non mi sarei sentito così coinvolto e non ci avrei tenuto tanto. Proprio perché tutti questi fattori erano tanto strettamente intrecciati la magia ha potuto funzionare.

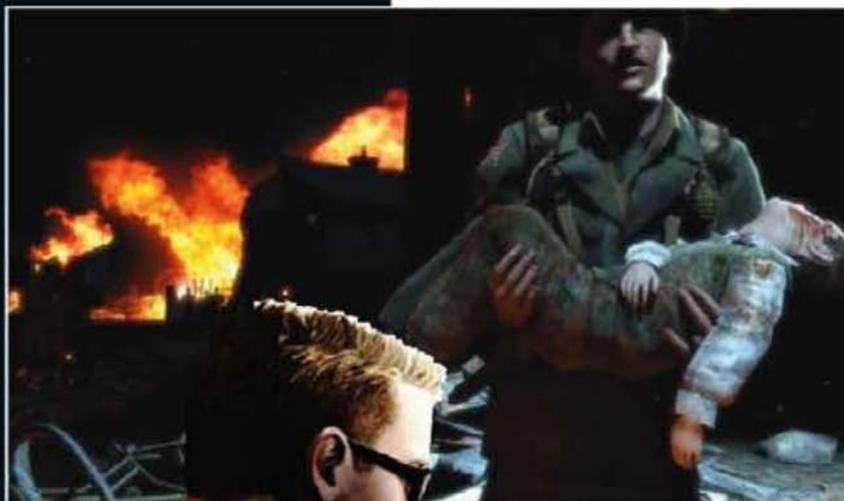
Se non vi foste fatti avanti voi, ci sarebbe un altro studio al vostro posto?
No, non credo. Chi lo avrebbe mai fatto? Avevano già deciso di bruciare 3D Realms fino alle fondamenta. Non si sarebbero fidati di nessun altro; già hanno dovuto

Randy Pitchford, Creative Director

sforzarsi molto per fidarsi di me. Avrebbero potuto completare Forever semplicemente abbandonandolo nelle mani di Take-Two, ma non erano disposti a farlo. Credevano che così l'anima del gioco sarebbe andata persa.

Quanto è stato importante il processo di Borderlands in tali sviluppi? Dev'esservi valso un certo rispetto da parte di Take-Two.
Sì, la cosa ci ha consentito di costruire grande rispetto e fiducia reciproci, e penso che senza di essi non sarebbe stato possibile. Tuttavia, nel maggio 2009, quando l'accordo è stato discusso per la prima volta, Borderlands non era ancora uscito, quindi entro la conclusione della trafila non avevano ancora visto i risultati. Ma, pur non sapendo quanto successo avrebbe riscosso il gioco, sapevamo che il gioco era ben fatto e questo ci ha davvero aiutato.

Puoi accennarci qualcosa del processo mentale attraverso cui sei pervenuto alla decisione di prendere le redini? C'è mai stato qualche dubbio nella tua mente?
Non nella mia, ma nello studio non tutti erano altrettanto familiari con Duke. Non è stata una decisione così chiara per tutti, quindi internamente abbiamo seguito un iter che ci ha consentito di ottenere un consenso. Per me non c'erano dubbi, ma so rispettare quelli degli altri. Voglio dire... se uno dovesse scommettere su un franchise dell'industria videoludica, Duke Nukem sarebbe forse la meno probabile delle scelte.

È una cosa che è addirittura diventata parte del mondo del gioco.
Abbiamo sfruttato la battuta sulla lunghezza dei tempi di sviluppo a beneficio dell'esperienza. Penso che nulla sarebbe mai all'altezza dell'idea che ci si è fatti di questo gioco, ma guardando in faccia la realtà... in definitiva si parla

left. Il retaggio di Duke Nukem come personaggio ha reso pressoché scontato che Randy Pitchford accettasse il progetto di Forever.

di intrattenimento, e finché ci si diverte è tutto a posto. Non so cosa succederà nel momento dell'uscita e sono leggermente nervoso, ma è un nervosismo che devo ignorare.

È questa la ragione per cui avete fatto debuttare il gioco al PAX, il cui pubblico è in prevalenza generalista? Nella gran parte dei casi, la stampa ha modo di vedere i giochi ben prima del giocatore medio, ma in questo caso si è verificato l'opposto.
Alcuni PR sono stati molto contrariati da questa decisione. I bravi PR coltivano i rapporti con i giornalisti per anni e c'è una procedura da seguire nel comunicare le informazioni. So che alcuni in 2K erano preoccupati di far arrabbiare la gente, ma elaborando la situazione è diventato difficile immaginare che potesse andare in qualsiasi altro modo. Intendo che bisogna giocarci per poterci credere, quindi se ci fossimo limitati a dire: "Credeteci... credeteci... dovete crederci", senza dimostrare nulla, la situazione sarebbe solo peggiorata.

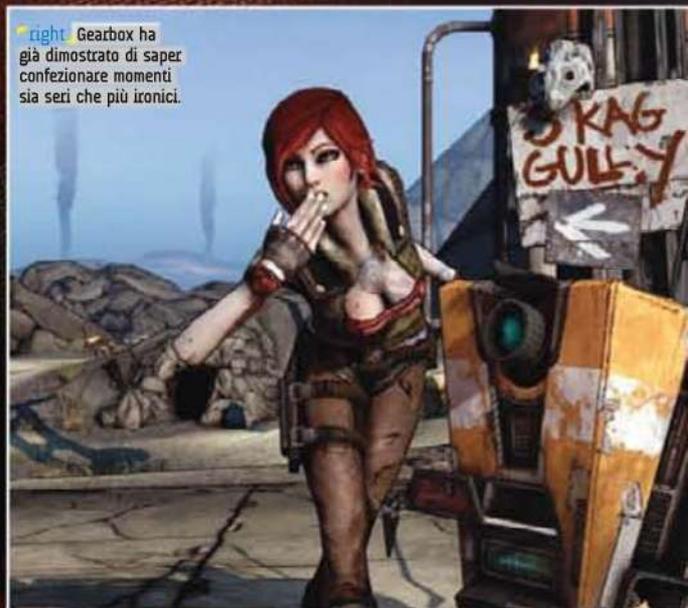
Pensi che la stampa sarebbe stata troppo cinica circa le chance che il gioco venisse pubblicato dopo tanti anni d'attesa?
Sì, lo sarebbe stata. Non c'è dubbio.

Com'è stata l'accoglienza al PAX?
È stata straordinaria, in un modo che non mi ero aspettato. Abbiamo portato Borderlands al PAX ed è stato in quel momento che abbiamo veramente iniziato a esaltarci. Le code duravano fino a due ore e quindi era quella la nostra stima più ottimistica per Duke... e invece sono arrivate a quasi cinque ore d'attesa. L'intero show si è fermato; non credereste a nient'altro di quel che è successo al PAX se ve lo raccontassi. È stato di grande ispirazione.

La molla che spinge qualcuno ad attendere per cinque ore è la curiosità, ma pensate che questa si tradurrà in vendite? La gente che si allontanava dallo stand era convinta?
Oh, sì. È stata quella la constatazione più preziosa per me: osservare la gente che usciva. È stato fantastico.

Molto è cambiato nel mercato degli sparatutto dai tempi dell'annuncio del progetto. Dove pensi che Duke possa inserirsi attualmente?
Vedremo. Posso dire solo che è totalmente diverso da tutto il resto. Quando fu creato, lui era il cliché vivente, un amalgama di tutti gli eroi d'azione dell'epoca, duri, puri e sboccati, che salvavano il mondo tra una battuta e l'altra. Oggigiorno gli eroi d'azione sono seri, complessi, tormentati... un po' emo, non trovate? Arriverei addirittura a dire che si sono trasformati in femminucce, e in un mondo del genere è quasi ironico quanto Duke sia monodimensionale.

up Al PAX, i fan hanno fatto la fila per ore per dare un'occhiata a Duke Nukem Forever

right Gearbox ha già dimostrato di saper confezionare momenti sia seri che più ironici.

La differenza è che questi eroi d'azione tormentati restano monodimensionali, ma non se ne rendono conto. Duke Nukem lo sa, e se ne vanta.
Sì, lo accetta totalmente e con irriverenza. Il gioco non si prende certo sul serio, e se si prova a prendersi sul serio al suo interno non si riesce a entrare in sintonia. La gran parte dei game designer non è certo come Francis Ford Coppola.

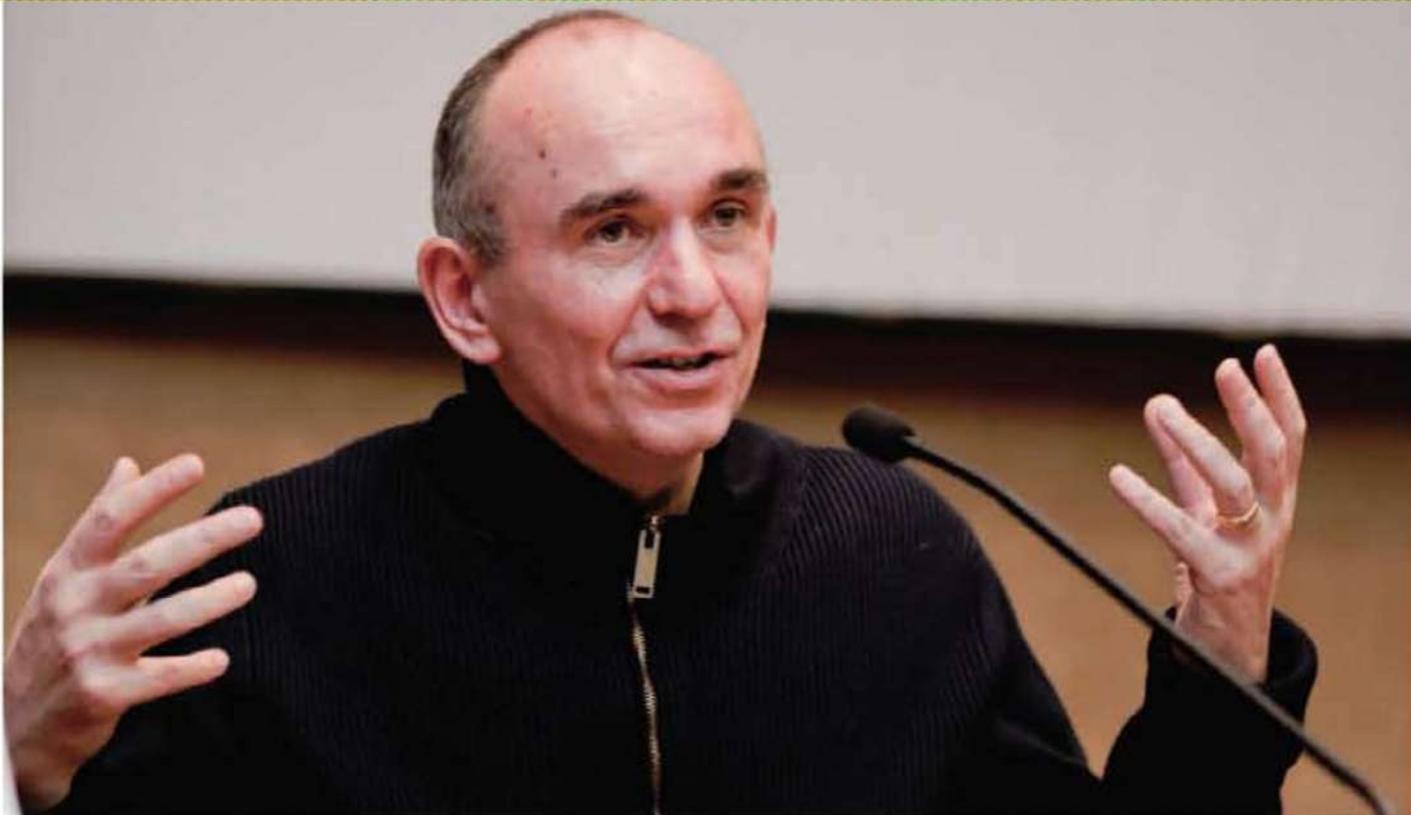
Dunque, quando tutto sarà detto e fatto e Duke Nukem Forever fuori nel grande mondo, la gente ricorderà il gioco o la storia che lo circonda? Ma soprattutto, è possibile operare una distinzione tra i due?
Non lo so. Il mio scopo in questa guida è divertire le persone, e se Duke Nukem Forever ci riuscirà sentirò di aver raggiunto il mio scopo. Tutto ciò che so è che se non mi fossi mosso per aiutare Duke, lo avrei rimpianto per il resto della mia vita.

“Per Duke, le code sono arrivate a quasi cinque ore d'attesa. L'intero show si è fermato”

Randy Pitchford, Creative Director

INNESTO FORZATO

Qualcuno pagherà per aver rovinato la sua vacanza!
Dopo così tanto tempo passato in sviluppo presso 3D Realms, è difficile immaginare quanto lavoro rimanesse da fare quando Gearbox ha ereditato il progetto. Secondo Randy Pitchford era più di quanto potremmo immaginare.
"È difficile da calcolare con precisione. Dovevamo lavorare sul software in modo che facesse tutto quel che si presupponeva e funzionasse su Windows e su Xbox 360, e in modo che superasse la certificazione di Sony per la PlayStation 3. Il multiplayer non esisteva e abbiamo dovuto crearlo da zero. La mia stima è che 3D Realms vi abbia riversato tra i 3000 e i 4000 mesi-uomo complessivi. Quando abbiamo strutturato la scaletta per affrontare la conclusione del gioco in Gearbox abbiamo previsto tra i 2500 e i 3000 mesi-uomo prima di poterlo pubblicare. Ma abbiamo più di 70 persone nel team, mentre il numero più elevato cui sia mai giunta 3D Realms era sulle 30 unità al massimo".
La cosa importante da ricordare, tuttavia, è che il contributo di Gearbox è stato prevalentemente tecnico: il Duke Nukem Forever in uscita l'anno prossimo è pressoché in tutto e per tutto di 3D Realms. "È la loro visione", aggiunge Pitchford. "A forgiare l'esperienza, a costruire gli ambienti, il contenuto, il codice, la logica e il design è stata 3D Realms, un team che merita incredibile rispetto. Non abbiamo fatto altro che legare il tutto per farlo funzionare".

right Dopo il lavoro svolto su Borderlands, la miscela di sparatorie e sezioni di guida di Duke calza come un guanto a Gearbox.

LA PAROLA AL MAESTRO

Intervista a Peter Molyneux,

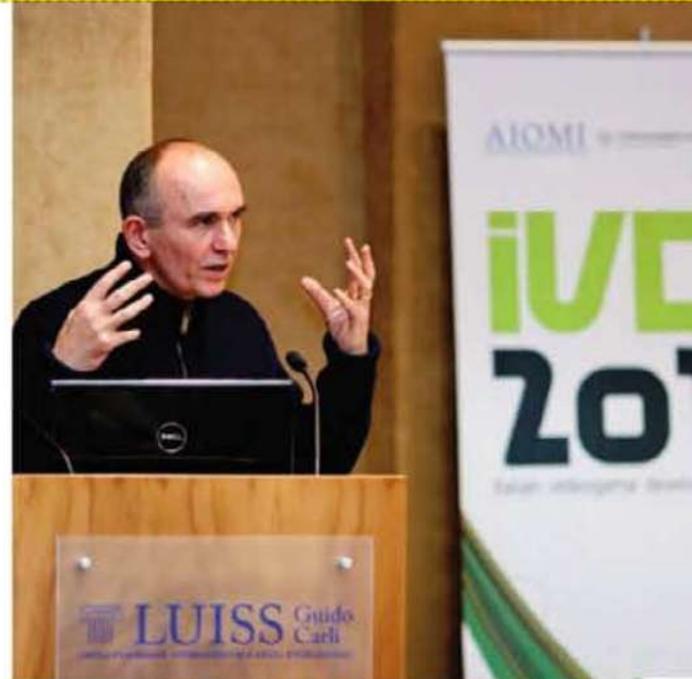
CEO di Lionhead Studios e Creative Director di Microsoft Game Studios Europe

Nel corso dell'IVDC 2010 abbiamo intervistato il grande game designer Peter Molyneux, ospite d'onore dell'evento, che ci ha fornito interessantissimi spunti su cosa vuol dire creare un gioco oggi e sulla situazione attuale del medium.

Durante il suo intervento nel corso dell'IVDC 2010 ha parlato di Zynga, di Farmville e di tutti i nuovi trend del videogioco. Quale di questi le sembra il più interessante in questo momento e perché?

È una domanda difficile! Credo che la parola d'ordine sia "social". Al di là di Facebook, i giocatori ormai sono abituati ad affrontare i giochi tra di loro, o uno contro l'altro. In un momento come questo in cui il gaming tradizionale sta assumendo l'importanza dei film hollywoodiani, il social gaming permette di attrarre sempre più persone verso questo medium. Magari qualcuno inizia a giocare a un titolo semplice come Farmville, poi passa a qualcosa di più complesso come Frontierville e alla fine approda agli MMO, fino a che non diventa un core gamer!

Quali pensa che potrebbero essere i punti di forza per l'Italia, un paese ricco di cultura e tradizione, nel costruire una propria industria del videogioco?

La cultura è un punto fondamentale: il consiglio che mi sento di dare è di non tentare assolutamente di imitare quello che fanno gli studi americani, ma creare invece qualcosa che sia fedele alla propria cultura, cercando allo stesso tempo di farlo in un modo che non escluda altre persone. L'Italia, e Roma in particolare, è forse la nazione più culturalmente significativa della civiltà moderna e questo è di grande ispirazione. Arrivando in taxi all'evento, ho potuto ammirare i vostri monumenti: pensare che l'Inghilterra sia diventata così com'è oggi per via dell'Italia è fantastico! A uno sviluppatore italiano, consiglierei quindi di ispirarsi a tutto quello che è intorno a lui, e di trasmetterci quest'esperienza in un modo che siamo in grado di capire. Quello che è fondamentale è la fiducia nelle proprie idee: non fate quello che suggeriscono

gli analisti di marketing, ma lavorate su qualcosa che vi appassioni. Siate coraggiosi, ricordatevi che le più grandi personalità dello sviluppo si sono forgiate da sole e concentratevi assieme a chi lavora con voi nel creare il gioco dei vostri sogni. Se piace a voi, ci sarà senza dubbio qualcun altro nel mondo a cui piacerà.

Se lei dovesse aprire il suo primo studio di sviluppo, su quali temi e generi punterebbe?

Un'idea potrebbe essere guardare al lavoro degli altri sviluppatori e migliorare ciò che credo abbiano realizzato in maniera sbagliata o incompleta, e analizzare magari delle tematiche che non sono state trattate molto spesso. Il più grande consiglio che posso dare è: non fate quello che stanno facendo tutti gli altri, perché in questo modo non vincerete mai. Se intendete realizzare un FPS, state competendo con persone che spendono decine di milioni di dollari per il loro gioco! In questo momento, io personalmente punterei sugli RTS. Che fine hanno fatto? Adoro questo genere, e ragionerei sui suoi punti di forza, ovvero l'idea di costruire un esercito e combattere, e magari penserei a un'integrazione con i social network... Tutto sta nel cercare delle piccole nicchie a cui nessuno ha ancora pensato.

Cosa pensa della narrazione nei videogiochi? Abbiamo degli esempi di eccellenza come Dragon Age e Mass Effect, ma in molti casi le sceneggiature sono ancora troppo poco mature.

Una grande difficoltà credo stia nella caratterizzazione. Spesso chi si occupa delle storie e dei personaggi è alla sua prima esperienza in questo campo, un po' come nei primi anni di Hollywood. Oggi abbiamo dei film geniali, ma ci è voluto del tempo prima di riuscirci, e lo stesso accade nei videogiochi, dove stiamo ancora cercando il giusto equilibrio tra lo storytelling e l'arte dell'interattività. Lo stesso Dragon Age, che è uno dei miei GdR preferiti, soffre di uno schema troppo classico che alterna le scene di intermezzo ai combattimenti. In altri casi invece sono riusciti a trovare la formula giusta, come Half-Life 2, che reputo il miglior esempio di narrazione interattiva... Valve è riuscita a combinare l'azione, la trama, persino l'elemento romantico in maniera geniale. Un altro esempio è Portal: GLADOs è forse il miglior cattivo di sempre, eppure non la vediamo mai prima del finale, ma la conosciamo solo attraverso la voce.

Perché allora crede che gli sviluppatori tendano ad affidarsi agli schemi più tradizionali?

Perché è davvero difficile conciliare storytelling e interattività. È un obiettivo imponente e richiede un modo molto diverso di lavorare, perché devi conoscere fin dall'inizio tutto lo svolgimento del tuo gioco. E invece molto spesso accade che si inizia a lavorare a un progetto, si arriva a buon punto e ci si chiede "ok, cosa dobbiamo fare ora?". A quel punto è difficile tornare indietro! Pensando ai film, ogni anno ne usciranno almeno 2000, e quanti di questi hanno una bella storia? Pochissimi, e parliamo di un medium vecchio di 100 anni. A maggior ragione questo vale per i videogiochi, che hanno tutte le difficoltà di un film unite a quelle derivanti dalla loro natura interattiva.

up. Ecco alcuni elementi del GR Team, e dello staff di AIOMI durante la keynote di Peter Moulineux.

Quale consiglio darebbe a un giovane sviluppatore, per iniziare?

Trovate altre persone che siano appassionate come voi, cercate un'idea unica e sviluppatela. Non spendete soldi inutilmente: la cosa più importante è iniziare. Letteralmente, sedetevi davanti al computer con un po' di amici, lavorate a un concept e quando trovate qualcosa che vi emoziona, solo allora iniziate a creare il vostro business.

"Non fate quello che stanno facendo tutti gli altri, perchè in questo modo non vincerete mai"

MERCATI EMERGENTI

Il futuro secondo Phil Harrison

Browser game e piattaforme aperte, le scelte vincenti secondo l'ex presidente di Sony Worldwide Studios

Phil Harrison, ex dirigente di Sony Computer Entertainment e Atari, ha aperto con il suo intervento l'Italian Videogame Developers Conference 2010, parlando di modelli di business, previsioni di mercato e, soprattutto, analizzando in maniera lucida e puntuale l'odierno panorama del gaming. Allo stato attuale delle cose, secondo Harrison, la certezza più solida è che in futuro non ci saranno altri competitor ad affiancare Sony, Nintendo e Microsoft nel mercato delle console casalinghe. L'esperienza di Sony con PlayStation 3, in particolare, ha dimostrato come puntare sulla produzione di un hardware competitivo, oggi come oggi, implichi necessariamente la scelta e il rischio di lanciare il prodotto sul mercato sottocosto, ammortizzando le perdite con la vendita del software in attesa che la situazione si stabilizzi. Secondo Harrison, una scelta del genere non presenterebbe più i vantaggi del passato, anche perché le alternative che il mercato offre si sono fatte, specialmente nell'ultimo anno, decisamente più allettanti e fruttifere. Tra gli elementi di maggior interesse, spicca infatti il potenziale indiscutibile offerto da piattaforme multifunzionali quali i prodotti Apple o i dispositivi mobili di ultima generazione. Non solo un vantaggio evidente deriva dall'elevata diffusione di tali apparecchi (che supera di gran lunga quella delle console, portatili e non), ma le performance tecnologiche che offrono sono già da oggi più che adeguate per soddisfare le esigenze del videogiocatore medio. La vera sfida infatti, a detta di Harrison, è quella di sedurre la categoria dei cosiddetti "hardcore gamer", che ancora costituiscono lo zoccolo duro del mercato console, per attirarli verso il nuovo modello. In questo contesto si inseriscono alla perfezione le realtà attuali di digital delivery e degli store online. Questo tipo di mercato, contrariamente all'andamento di quello su supporto fisico in fase di sostanziale stallo ormai da anni, ha visto specialmente negli ultimi tempi una crescita vertiginosa, che è andata a premiare le fortunate intuizioni di chi ha visto in Steam, Appstore, PlayStation Network e Xbox Live Arcade il futuro degli store online. In questo senso, è stata individuata un'area di mercato ben definita sulla quale puntare risorse per lo sviluppo dei giochi del futuro: la zona franca e per il momento ancora spopolata dei core game su piattaforma aperta. A corollario di questa interessante tesi, l'analisi di Harrison si è soffermata sull'importanza dei browser game, che hanno visto, specialmente grazie all'avvento di Facebook e dei social network in generale, aprirsi una vera e propria stagione d'oro davanti. Il caso più emblematico su tutti è quello di Zynga e la sua fortuna nata praticamente dal nulla; anche se, in realtà, la previsione si spinge ancora più in là: non solo giochi semplici e graficamente essenziali come FarmVille, ma addirittura titoli della portata di Call Of Duty: Modern Warfare 2 potranno essere in futuro ospitati sui nostri browser. Il tutto, a patto di avere la pazienza di attendere ancora almeno un'altra decina di anni.

up Phil Harrison è stato indubbiamente una figura chiave per Sony e uno degli artefici del successo dell'era PS2.

NEL "LIMBO" CON DINO

A colloquio con la star degli indipendenti

Nel corso dell'IVDC 2010, abbiamo avuto il piacere di chiacchierare con Dino Patti, CEO della compagnia che ha realizzato Limbo, il videogioco indipendente più acclamato del 2010.

up Con Limbo Playdead ha fatto incetta di premi, affermandosi come studio di punta sulla scena indie.

Limbo è un'opera con una profonda identità autoriale. Pensa che il videogioco possa essere considerato una forma d'arte?
Tutto è arte: colori, disegni, musica... anche un videogioco. In futuro sono certo che sarà considerato una forma artistica importante tanto quanto la letteratura e il cinema. Arriverà un momento in cui persino i nostri politici saranno videogiocatori!
Limbo riflette in qualche modo l'atmosfera della vostra nazione, la Danimarca?
Sì, senza dubbio rispecchia una visione particolare di chi ci ha lavorato. Il mio partner e game director di Limbo, Arnt Jensen, è un grande appassionato di cinema e certamente è stato molto influenzato dalle sue origini. Inoltre la Danimarca ha assistito a una grande attività nella scena demo, anche a tutt'oggi, che fa quindi parte del background di molti sviluppatori nordici.
Molti sviluppatori indipendenti hanno una visione particolare dello sviluppo e dell'industria. In che modo vivete la filosofia indie?
Quello che ci interessa è solo creare dei bei giochi, non facciamo niente per atteggiarci come indipendenti o come sviluppatori di giochi tripla A. Vogliamo seguire le nostre idee e il nostro stile. Nel caso di Limbo, abbiamo goduto di una grande libertà creativa e l'unica scelta commerciale che abbiamo dovuto compiere è stata quella di realizzare il gioco solo per XBLA. Penso che la cosa più importante sia creare un titolo con una forte personalità, che sia diverso dai lavori di tutti gli altri.

CERCA I CONTENUTI EXTRA SU GR NETWORK

CONTEST SKYLINE

A tutti voi che siete in trepidante attesa dell'arrivo in Italia del Blockbuster Skyline, Playstation Magazine Ufficiale e Eagle Pictures propongono un contest imperdibile!
In palio, per i più bravi e rapidi a rispondere, 10 biglietti omaggio per andare a vedere il film in un cinema della vostra città!!
Vi basterà rispondere esattamente e velocemente alla domanda qui sotto per cercare di aggiudicarvi uno dei biglietti in palio:

Il protagonista maschile del film si chiama Eric...

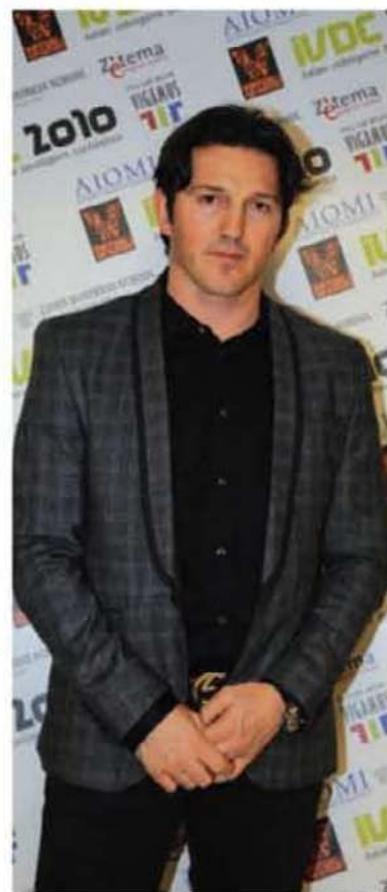
1. Cantona
2. Balfour
3. Bana

Rispondete alla domanda pubblicata qui sopra e inviate la vostra risposta, completa dei dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail e autorizzazione al trattamento dei dati) all'indirizzo quest@playmediacompany.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail Contest Skyline

IVDC 2010

italian videogame developers conference

a cura di Giovanni Biasi

right Senza il portentoso CryEngine 3, la resa visiva di Crysis 2 non sarebbe stata così spettacolare.

POTENZA GRAFICA

Presente e futuro del videogioco secondo Crytek

Avni Yerli ci dice la sua sull'industria videoludica

up Avni Yerli, co-fondatore di Crytek.

L'IVDC 2010 era una bolgia di grandi nomi, astanti, curiosi, spettatori e giornalisti. Abbiamo approfittato dell'evento per fare qualche domanda ad Avni Yerli, uno dei fondatori di Crytek, che ci ha detto la sua riguardo il presente e il futuro dell'industria videoludica, senza ovviamente ignorare i propri progetti.

Parliamo di Crysis 2. Ne abbiamo appena vista una bellissima dimostrazione, ma qual è il fattore di cui siete maggiormente entusiasti, attualmente? Grafica, intelligenza artificiale...
Veramente, direi il multiplayer. Un gioco come Crysis non ha bisogno di una storia particolarmente sviluppata, ma punta sui fattori maggiormente attesi dai fan, come la grafica o il multiplayer, su cui abbiamo lavorato davvero tanto.

Potete dirci qualcosa di Codename: Kingdoms, il gioco misterioso di cui abbiamo visto solo un trailer all'E3?
[ride] Codename: Kingdoms è... pubblicato da Microsoft! E... No, non posso dire niente, mi spiace. Però è un gioco per Xbox360! [ride]

Crytek ha sempre affermato la superiorità dello sviluppo su PC, rispetto a quello su console: perché? È forse più semplice sviluppare su personal computer, o più soddisfacente?
No, non credo sia più facile. È solo che lo sviluppo su PC è capace di evolversi molto più velocemente rispetto a quello sulle console, e non si deve sottostare a limiti di memoria, per esempio. Non dico che su console non possano esserci dei bellissimi giochi, anzi, ma credo che lavorando su PC si sia sempre un passo avanti.

E cosa ne pensi dei motion controller, invece? Quale sarà secondo te il loro impatto sul mercato, sull'industria dei videogiochi?
Personalmente, credo che quella dei motion controller sia stata un'idea fantastica, perché offre davvero un nuovo modo di vedere il videogioco. Allo stesso modo, però, penso che questo genere di controllo si limiti a giochi di stampo sociale, da giocare in salotto con tutti i componenti della propria famiglia, e con partecipanti di ogni età. Comprerò presto un Kinect perché amo questo genere di intrattenimento, ma credo che al momento il motion control non possa offrire molto altro.

Quindi non avete intenzione di lavorarci, al momento?
Abbiamo alcuni dev kit, nello studio. Vedremo.

Quando credi che finirà l'attuale generazione di console?
Personalmente, penso che al momento non ci sia alcun bisogno di un cambio generazionale. Voglio dire, abbiamo Move, Kinect e un livello di tecnologia tale da permettere agli sviluppatori di esprimere al meglio le proprie idee sulle console attuali. Penso che prima del 2012 non vedremo novità, e credo che Nintendo sarà la prima a muoversi in questo senso.

E cosa ne pensi dell'IVDC?
Trovo che sia sicuramente un bell'inizio per l'Italia. Sto vedendo molto entusiasmo, sia tra il pubblico che tra i relatori, e questo non può che farmi piacere. Vuol dire che il Paese si sta avviando sempre più verso un riconoscimento internazionale in ambito videoludico. Abbiamo alcuni ragazzi italiani nei nostri studi di Crytek, e so che mettono sempre davvero tanta passione in ciò che fanno.

MILESTONE DOPO MILESTONE... SEMPRE AL MASSIMO!

Irvin Zonca guida l'Italia dei videogiochi

Il volto dietro il motore fisico di WRC ci racconta luci e ombre del Bel Paese

up Milestone si diletterebbe con altri generi? Sì, ma 3 giochi l'anno sono già impegnativi.

Milestone è da sempre sinonimo di racing e di eccellenza italiana in ambito videoludico. L'IVDC 2010 è l'occasione perfetta per un faccia a faccia con il talentuoso e giovanissimo Irvin Zonca, attuale Head of Physics Game Designers di Milestone.

Esiste un cordone ombelicale che tiene legata la nascita di Milestone alla fortunata tradizione motoristica italiana?
Sì e no. Mi spiego: in realtà, il primissimo gioco Milestone, quando si chiamava ancora Graffiti, è stato un puzzle game di nome Super Loops. Screamer e i giochi di corse che lo hanno seguito sono stati accolti gloriosamente a livello europeo, ma le critiche più severe sono venute proprio dall'Italia, da quegli appassionati che ci facevano notare quali dettagli andavano corretti. Quindi diciamo che il fatto di essere italiani ci ha influenzato solo in un senso, quello di spingerci a prestare particolare cura nello sviluppo di questi giochi.

Dipingendo il quadro attuale del mondo videoludico italiano, credi che sia la tendenza generale a sottovalutare questo tipo di media a tarpare le ali a nuove possibili realtà di successo come Milestone?
Sono d'accordo, ma è anche vero che le cose si stanno muovendo tantissimo. Cinque anni fa eravamo in 35, adesso con gli esterni siamo più di 100. Siamo più forti, stiamo sviluppando ottimi giochi e stiamo prendendo delle licenze veramente grandi, come lo stesso WRC. Ma, soprattutto, ora in Italia ci sono eventi come l'IVDC che, grazie a Marco Accordi Rickards e Raoul Carbone, stanno realizzando veramente risultati impressionanti. Lo dico perché avere una conferenza degli sviluppatori italiani fino a 3 anni fa era una cosa che non credevo possibile. La gente in Italia si sta interessando a questo mondo e, con l'arrivo di Kinect, Move e affini, diventa molto più naturale avvicinarsi ai videogame. Se poi questi non sono diffusi come nel resto d'Europa, potrei dirti che è per lo stesso motivo per cui non c'è la banda larga ovunque in Italia...

Credi che le nuove tecnologie basate sul motion sensing siano davvero il gradino successivo da percorrere lungo questa scala così dinamica?
Sì, ma secondo me dovrebbe esserci un approccio migliore da ambo le parti. Intendo dire che chi tira fuori prodotti come Kinect o Move dovrebbe cercare di non farsi detestare dai "puristi" e questi dovrebbero accettare il fatto che non a tutti possa piacere l'ultimo sparatutto supertecnico. Mi sarebbe piaciuto che fossero uscite delle lineup adatte a tutti, non solo ai nuovi utenti. Da parte nostra, bisognerà sicuramente approcciare le nuove tecnologie, inventare qualcosa di divertente non buttato lì tanto per fare. Siamo a un punto di svolta e, come dice il mio collega Michele Caletti, i videogiochi stanno diventando come la musica, quindi non ce ne accorgiamo, ma se non ci piace Lady Gaga, semplicemente non la ascoltiamo, mentre se c'è un videogioco che non apprezziamo ci arrabbiamo.

Sei piuttosto giovane. Fa piacere notare che in una società anziana e difficile come la nostra si trovino ancora dei volti così freschi. Sei solo l'eccezione o la dimostrazione che è ancora possibile perseguire degli obiettivi se si hanno talento, voglia di fare e speranza?
No, non sono l'eccezione e ne sono piuttosto sicuro. Basta guardarsi intorno oggi a questa conferenza per vederlo con i propri occhi. Passione e soprattutto speranza; se veramente l'Italia si rendesse conto che i videogiochi sono una possibile fonte di lavoro, le cose forse cambierebbero. Io sono entrato in Milestone quando avevo 21 anni, e sono cresciuto e maturato all'interno di questa società. Quindi ci tengo a far sapere che, sì, è possibilissimo farcela, ma dobbiamo prima di tutto credere in noi stessi, perché solo in quel momento la gente comincerà a credere in noi.

Poco fa ci hai parlato di un nuovo progetto in cantiere, che risponde al nome di FIM Motocross World Championship...
Sì, ti posso dire che ci stiamo investendo veramente tantissima passione, studio e lavoro. Non sarà un gioco Milestone in ombra di qualche altro, ma sarà uno dei capisaldi della nostra produzione per i prossimi anni. Considerando che chi lo sta seguendo sono le stesse persone dietro SBK X, questa è sicuramente una garanzia di qualità. Il Racing Group è coinvolto, così come i nomi dei giochi storici degli ultimi anni. Condividerà un sacco di tecnologia con WRC. Insomma, stiamo cercando di portare avanti le nostre punte di diamante facendole crescere tutte di pari passo. Quindi aspettatevi più notizie prossimamente, ma forse non così a breve, poiché siamo ancora in una fase di sviluppo piuttosto embrionale.

"Se non ci piace Lady Gaga, non la ascoltiamo, mentre se c'è un videogioco che non apprezziamo ci arrabbiamo"

A TU PER TU CON ANDREA PESSINO...

Più furioso di Kratos!

L'italianissimo fondatore di Ready at Dawn si racconta ai microfoni di GR

right Andrea Pessino è ormai un vero e proprio "testimonial" dell'IVDC, avendo partecipato a tutte e tre le edizioni, sempre accolto con enorme calore dal pubblico italiano.

In occasione dell'IVDC 2010, **Andrea Pessino è tornato per la terza volta a infiammare il pubblico** con un fantastico intervento dedicato alle Passioni che ci motivano e guidano le nostre azioni. Dopo la dovuta ovazione, abbiamo bloccato Andrea per porgli alcune domande e capire quali saranno i prossimi progetti di Ready at Dawn. God of War: Ghost of Sparta si è rivelato un successo clamoroso di critica e pubblico, ma cosa avverrà subito dopo? In che modo gli aspiranti sviluppatori dovranno agire per imporsi nella spietata industria videoludica?

Innanzitutto, che cosa ne pensi di questa nuova edizione dell'IVDC?

Questo è il mio terzo anno qui all'IVDC, e credo che sia l'evento perfetto per dare a coloro che vogliono creare videogiochi la possibilità di vedersi parte di questo mondo. Penso sia importante far sentire la voce degli sviluppatori e far capire che chiunque sia motivato può riuscire a raggiungere questo obiettivo. Per l'Italia è importantissimo, soprattutto in questo momento.

Perché, a tuo avviso, l'Italia non riesce ad allinearsi agli standard attuali? Si tratta di un problema di infrastrutture, idee, coraggio di osare o cosa?

L'Italia è una macchina che deve ancora mettersi in moto per quanto riguarda lo sviluppo dei videogiochi. L'unico ostacolo che vedo io è la mancanza di voglia nel portare a compimento le proprie idee. Aspettare finanziamenti statali o che qualcosa possa accadere da un momento all'altro è un atteggiamento sbagliato. Si devono creare delle comunità locali di sviluppatori e perseverare, continuare a battere la strada che si ritiene più giusta. Solo così le cose possono cambiare, perché se non sei convinto di ciò che stai facendo, allora probabilmente stai sbagliando tutto.

Cambiando tema, che cosa ne pensi dei recenti scandali dovuti a porzioni di gioco tagliate dal prodotto completo e poi rivendute separatamente come DLC? Non credi sia deplorevole e irrispettoso per i giocatori?

Non ero al corrente di tutto ciò... L'unica cosa che posso dire è che sicuramente si è trattato di una scelta commerciale. Per quanto mi riguarda, vedo il futuro dei videogiochi in maniera molto più episodica. Oggi tutti si aspettano una storia di almeno 8-10 ore ma, secondo me, sarebbe meglio creare dei frammenti di gioco, magari da 2-3 ore ciascuno, e distribuirli man mano nel tempo. Certo, è ovvio che i prezzi dovrebbero abbassarsi drasticamente perché ciò avvenga.God of War, per esempio, si presterebbe bene a questo tipo di esperimento. Forse c'è davvero bisogno di questa formula. Oltretutto, sono sempre stato dell'opinione che la qualità di un'opera non dipenda affatto dalla durata.

Qual è la tua posizione rispetto alle tecnologie di motion sensing? Credi che sia questo il futuro in ambito console e che si possa arrivare al punto di rimpiazzare completamente i classici controller?

No. Questo non è il futuro, ma è solo parte del futuro. Indubbiamente, queste tecnologie servono anche ad avvicinare un pubblico diverso rispetto a quello di qualche anno fa. La dimensione del mercato si sta sempre più allargando, ma credo fermamente che i classici controller non spariranno. Ognuno potrà giocare a quello che vorrà senza essere vincolato, questo sì, la libertà sarà maggiore e ognuno potrà scegliere cosa più gli aggrada, ma sono certo che si arriverà a una coesistenza pacifica.

God of War: Ghost of Sparta è stato definito da gran parte della critica il miglior titolo per PSP. In virtù della voglia di Santa Monica di mettere in stand-by il franchise dopo il terzo capitolo, vi sentireste pronti per prendere il loro testimone e fare il salto su console HD?

Non ho idea di cosa voglia fare Santa Monica Studios adesso, ma quello rimane pur sempre un loro franchise. Già da tempo siamo pronti per affrontare nuove sfide, certamente, ma per quanto io sia molto riconoscente e ami questa serie, credo che per Ready at Dawn sia giunto il momento di far sentire una voce nuova e originale anche su console casalinghe, e ci stiamo lavorando.

Quindi mi confermi che è in sviluppo una nuova IP presso il vostro studio?

Be'... [ci osserva e sorride] Non confermo nulla perché non abbiamo ancora annunciato niente... Però, posso dirti che abbiamo già da tempo le idee molto chiare in proposito e che speriamo di immettere al più presto nel mercato qualcosa che sia... Strabiliante!

down Non sappiamo se si riuscirà a fare di meglio su PSP, ma Ghost of Sparta è tecnicamente sopra tutti.

A TU PER TU CON L'EGDF

L'Italia del videogioco sbarca in Europa

Due chiacchiere con il co-fondatore dell'European Game Developers Federation

Quale crede sarebbe il modello più adatto da seguire per un'industria videoludica giovane come quella italiana?

Personalmente credo che un modello di business fondato su prodotti semplici e immediati possa soltanto creare dei benefici, soprattutto per le piccole software house che attraverso dei piccoli investimenti possono competere all'interno dell'industria dei videogiochi. Un'ottima opportunità non solo per il mercato videoludico italiano, ma anche per le altre nazioni europee.

L'EGDF come vede il futuro del mercato videoludico italiano?

L'industria videoludica italiana è molto giovane, basti pensare che è diventata membro dell'EGDF da soli tre mesi.

Quindi al momento è ancora presto per capire le reali potenzialità di questa nazione, ma, considerando il grande successo che da sempre i videogiochi riscuotono in Italia, in futuro non mi sorprenderei se il vostro Paese diventasse una bellissima realtà nel settore.

INTERVISTA A PETER WARMAN

Videogiochi e business all'IVDC 2010

Abbiamo parlato con il co-fondatore e direttore di Newzoo.com e Gamesindustry.com

Quali consigli si sente di dare ai giovani che vogliono intraprendere la carriera nell'industria dei videogiochi?

Ai giovani che vogliono fare il loro ingresso in questo entusiasmante settore posso dare questo consiglio: lavorate sodo per acquisire un alto livello di competenza nelle dinamiche della programmazione di videogiochi. In questo modo sarà più facile trovare opportunità lavorative, soprattutto all'interno di compagnie più piccole ed emergenti. Mentre, ovviamente, è abbastanza difficile riuscire a entrare in grandi team di sviluppo, come Ubisoft o Electronic Arts.

Da pochi mesi sono stati lanciati Kinect e Move: stando alle statistiche di Newzoo, quanto successo stanno ottenendo questi prodotti?

Queste due periferiche stanno ottenendo un enorme successo, poiché rappresentano un'incredibile evoluzione dell'esperienza videoludica. Adesso il giocatore viene messo al centro del gioco, visto che non si è più legati necessariamente all'uso del joystick, ma siamo finalmente in grado di controllare il nostro avatar a schermo facendo la cosa più naturale del mondo: muovere il corpo. Quello che mi ha lasciato impressionato più di tutto sono le grandi potenzialità del Kinect per Xbox 360, che può contare su un sistema di gioco molto più intuitivo ed efficace rispetto al suo antagonista. Adesso aspetto con molta curiosità una risposta concreta da parte di Nintendo.

IVDC 2010: LA PAROLA ALL'ITALIA

I videogiochi: una passione tutta italiana

La keynote di Pessino e il game development italiano

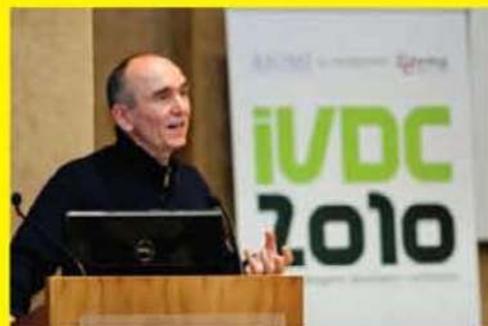
L'Italia ha ancora molta strada da fare nell'ambito del game development, ma l'esempio di Andrea Pessino è sempre di forte impatto e ispirazione per gli sviluppatori nostrani. Ancora una volta il fondatore dei californiani Ready at Dawn Studios, keynoter della giornata di sabato 4 dicembre dell'IVDC 2010, ha riscosso grandi applausi dal pubblico della conferenza con un discorso che, mettendo da parte i tecnicismi, ha incantato per la profondità del messaggio e per la forza della sua verità. Pessino, ormai ritenuto il 'padrino' della conferenza annuale organizzata da AIOMI, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive - Movimento per la Cultura del Videogioco (www.aiomi.it), ha infatti parlato di 'passioni umane', e di come lui è stato in grado di affrontarle e viverle, fino ad abbracciare il mondo dei videogiochi e della musica, così come quello del culturismo e delle moto. Uno speech estremamente evocativo per tutti i presenti nell'Aula Magna dell'Università LUISS Guido Carli di Roma, ma anche e soprattutto per i game developer italiani, presenti in massa alla conferenza. Da Irvin Zonca di Milestone con la sua esperienza nei racing game a Giovanni Caturano di SpinVector e il suo post-mortem di BANG! in coppia con Daniele Azara di Palzoun, a Riccardo Cangini di Artematica e il suo speech sullo sviluppo di videogiochi low budget, passando per Craft of Gods di Kalicanthus Entertainment e per Ethan 2068 di 10th Art Studio, l'IVDC 2010 ha dato ancora una volta voce all'industria italiana di videogiochi, che si dimostra sempre più forte, fiduciosa e competitiva sul mercato videoludico globale..

right Andrea Pessino, fondatore dei Ready at Dawn Studios, è stato per la terza volta consecutiva keynoter dell'IVDC. I suoi speech vengono sempre accolti con numerosi (e meritati) minuti di applausi!

IVDC 2010: LA PAROLA AL MONDO

Molyneux, Harrison e gli altri

Il futuro del mercato videoludico si svela all'Italia

Italian Videogame Developers Conference sì, ma aperta al mondo e ai grandi developer internazionali in grado di insegnare anche alla nostra industria come diventare sempre più florida nel panorama videoludico attuale. È proprio quello che hanno cercato di fare gli eccezionali ospiti di questa edizione dell'IVDC, primo tra tutti Peter Molyneux, universalmente conosciuto come creatore di Populous e Fable, fondatore e CEO dei Lionhead Studios e Creative Director dei Microsoft Game Studios Europe. Molyneux ha suggestivamente ripercorso la propria storia nel mondo dei videogiochi, da quando programmava a forza di Coca Cola e pizza fino ad oggi, dove vede grandi potenzialità per il Kinect, sia per il coinvolgimento emotivo che suscita nel giocatore, sia per le inedite modalità di storytelling in grado di offrire.
Di respiro più market oriented è stata invece la keynote di apertura di Phil Harrison, ex Presidente di Sony Worldwide Studios e di Atari. Harrison, forte di un background industriale davvero immenso, ha fatto le sue previsioni: nei prossimi 5-10 anni saremo in grado di sperimentare videogiochi come Modern Warfare 2 anche all'interno di un browser web, sull'iPad o sul cellulare, ossia le uniche piattaforme open al momento al di sopra dei limiti imposti da Nintendo, Sony e Microsoft. Un trend già oggi in forte crescita e testimoniato anche dal panorama degli indie games come Limbo, raccontato all'IVDC 2010 dal suo creatore Christian Dino J Patti. A questo punto, sarebbe interessante conoscere anche l'opinione in proposito di un altro grande big dell'IVDC 2010, Avni Yerli, presente alla conferenza con l'imponente Crysis 2 e la tecnologia del CryEngine 3.

IVDC PLAY

Technotown ospita l'IVDC Play

Due giorni di divertimento in nome del Made in Italy

Da quest'anno l'IVDC non è solo una conferenza, ma anche un momento di svago e scoperta per tutti i videogiocatori più giovani. In contemporanea con gli interventi dei game developer provenienti da tutto il mondo e tenutisi all'interno dell'Aula Magna dell'Università LUISS Guido Carli di Roma, infatti, il Technotown di Villa Torlonia, gestito da Zètema Progetto Cultura, ha ospitato l'IVDC Play, una due giorni (il 4 e 5 dicembre) di incontri e tornei organizzati da AIOMI. Oltre a numerose postazioni di gioco, tra cui lo spassoso Kung-fu LIVE (realizzato da Virtual Air Guitar, di cui potete leggere qui di fianco l'intervista) e a vere e proprie competizioni videoludiche, la manifestazione ha respirato aria italiana non solo per la suggestiva location, ma anche per la messa a disposizione di alcuni degli ultimi videogiochi sviluppati in Italia, come Sniper Elite di Raylight Studios, BANG! di SpinVector e Impresando di PM Studios. Non solo parole, quindi, per l'industria videoludica italiana, ma anche una prova concreta che i videogiochi italiani esistono e piacciono ai videogiocatori di tutte le età, come ha dimostrato il grande afflusso di pubblico al Technotown nel primo week end di dicembre.

A TU PER TU
Le interviste di Primalinea Italy

Pirjo Kekäläinen Torvinen

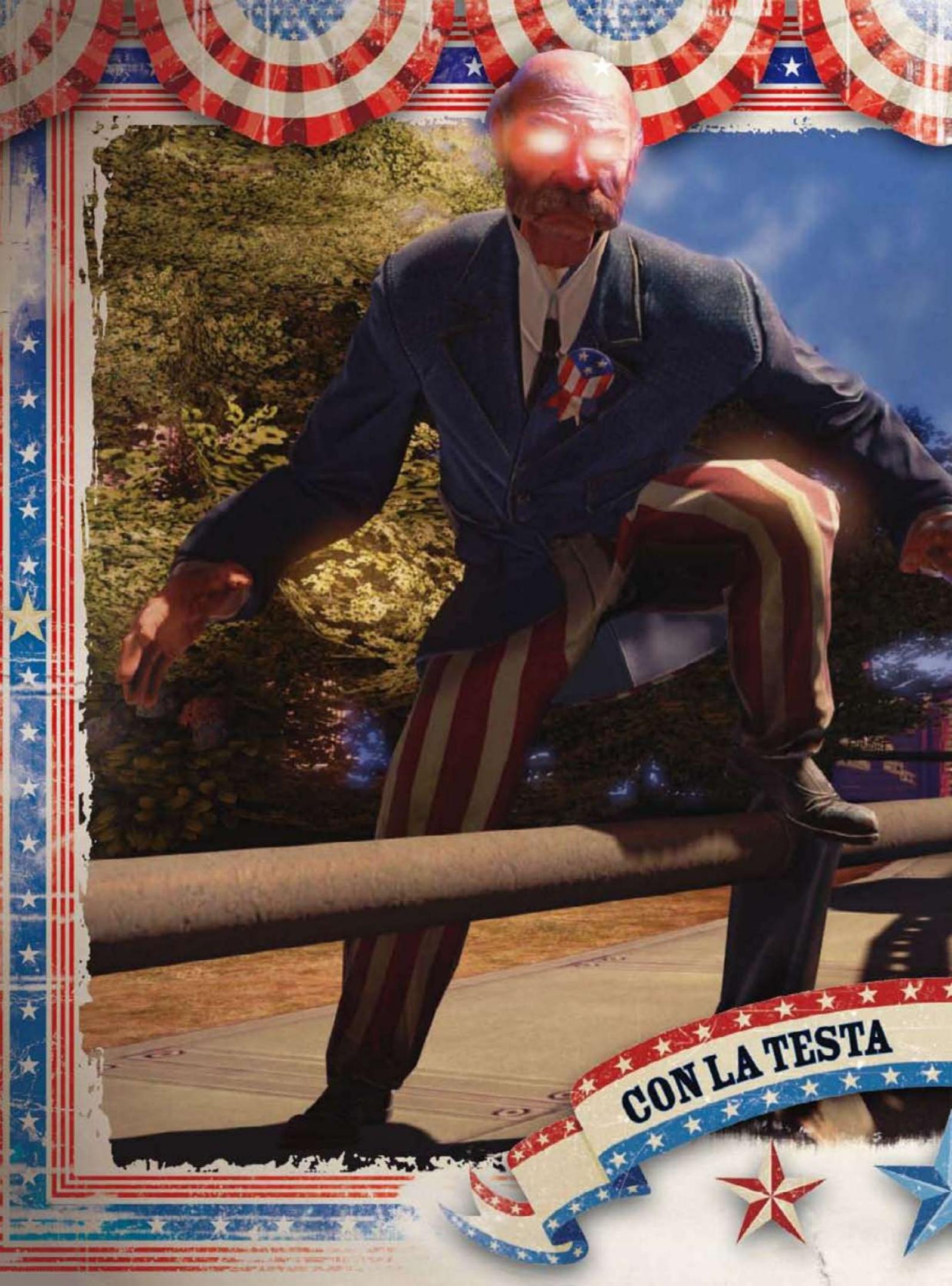
Chairwoman, Virtual Air Guitar

Un gioco come Kung-Fu Live potrebbe essere un buon titolo da sfruttare per lo start-up di una piccola compagnia, magari italiana?
In realtà, dietro Kung-Fu Live c'è una tecnologia molto sofisticata, chiamata Free Motion Technology, che permette di catturare la scena e isolare lo sfondo, in modo da riprodurre solo il corpo del giocatore all'interno del software. Non solo, traccia anche i movimenti del corpo e li ricrea, grazie all'intelligenza artificiale e a un sistema di rilevamento visivo. I ricercatori della nostra compagnia avevano cominciato a lavorarci molto prima della nascita di Virtual Air Guitar. Ma è una strada difficile da seguire, quindi consiglierei di iniziare sempre con quello che si ha a disposizione. Nel nostro caso avevamo questo strumento potente e abbiamo pensato di impiegarlo per creare un nuovo tipo di giochi: era la cosa migliore che potessimo fare!

Quale utenza intendete raggiungere con Kung-Fu Live?
Nel caso di Kung-Fu Live le dinamiche da picchiaduro attireranno senza dubbio un pubblico prevalentemente maschile, ma essendo un titolo votato al puro divertimento anche moltissime ragazze vorranno provarlo. Penso che sia un prodotto in grado di raggiungere un buon equilibrio tra hardcore e casual e di riempire il gap tra le due utenze.

Qual è stata la cosa più difficile nello sviluppo di Kung-Fu Live?
Tutto era nuovo, a partire dalla tecnologia che abbiamo usato! Ci siamo dovuti occupare dello sviluppo del concept, del lavoro di produzione, di tutto il supporto necessario per il lancio e del lato marketing, unito al fatto che siamo i publisher del nostro stesso gioco. Pubblicare da soli un gioco su PSN ha comunque i suoi vantaggi, se si ha la fortuna di ottenere in qualche modo i fondi. Non abbiamo dovuto lasciare una percentuale ad alcun publisher, e di conseguenza abbiamo ottenuto profitti maggiori.

CON LA TESTA

FRA LE NUVOLE

L'ULTIMA VOLTA CHE ABBIAMO PARLATO CON KEN LEVINE RIUSCIVA A STENTO A TRATTENERE IL SUO ENTUSIASMO PER IL SUO ULTIMO PROGETTO. ORA, DOPO LA MAESTOSA RIVELAZIONE DI BIOSHOCK INFINITE, POSSIAMO RITROVARCI CON IL DIRETTORE CREATIVO DI IRRATIONAL E IL DIRETTORE DELLO SVILUPPO TIM GERRITSEN PER PARLARE DI TUTTI I DETTAGLI

IL GIORNO IN CUI Irrational Games diffuse il trailer di debutto di BioShock Infinite, fu l'argomento più discusso su Twitter in tutto il mondo. Stranamente, questo dato notevole non sorprende nessuno più di Ken Levine, direttore creativo e portavoce dello studio. "Considerato che il nostro gioco più venduto finora, BioShock, aveva totalizzato fra le 300.000 e le 400.000 copie, è stato grandioso, ma le ombre non mancano. Ci si sente messi al microscopio, ma anche oggetto di un incredibile interesse e questa è una lama a doppio taglio. In definitiva, per noi è gratificante che la gente presti attenzione a quello che facciamo".

Levine ha fatto un'osservazione interessante. Il successo di BioShock ha dato risalto alla posizione di Irrational nell'industria ben oltre la fama di cui aveva goduto in precedenza. In precedenza si era trattato di uno sviluppatore rispettato, ma innegabilmente di nicchia, che non era mai riuscito a sottrarsi alla lunga ombra del suo titolo di debutto. Dal momento che il titolo in questione era un certo System Shock 2 la cosa è comprensibile, ma BioShock ha catapultato Irrational dalla condizione di studio su commissione a potenza creativa apparentemente in grado di determinare da sola il proprio cachet. Tutto ciò ha contribuito a fomentare l'attesa per l'opera successiva. Levine aveva già sostenuto che il nuovo progetto sarebbe stato "considerevolmente più ambizioso di BioShock" e dunque l'annuncio col nome di BioShock Infinite ha ingenerato una certa confusione. Il trailer era certamente notevole e manifestava ben poche somiglianze col mondo di Rapture, ma il titolo stesso suggeriva che Infinite non sarebbe stato diverso come molti dei

seguaci dello studio si auspicavano.
Il problema, spiega Levine, è di percezione: nei videogiochi, i legami tra un episodio di una serie e l'altro tendono a essere letterali. Entrambi conterranno gli stessi personaggi e le stesse armi, proseguendo sui passi della stessa storia di base. Il rapporto tra Infinite e il primo BioShock, però, è più astratto.
"Uno degli elementi che hanno decretato il successo di BioShock, per noi, era il senso di stranezza e di mancanza di familiarità, il domandarsi meravigliati: 'In che razza di posto mi trovo?'", dice Levine.
"Volevamo tornare a quella sensazione, ma non era possibile tornando nello stesso luogo... era quasi una sfida all'interno della sfida di realizzare un videogioco.
"In un certo senso si tratta anche di non rispettare le aspettative. Quando si guarda indietro a un franchise, i momenti che si ricordano sono quelli che ci hanno sorpreso... voglio dire, sono una delle persone che hanno creato BioShock. Ho una Sorellina e un Big Daddy in soggiorno. È comodo lavorare con quei personaggi, ma da sviluppatori si dovrebbe diffidare di quella comodità".
Non abbiamo dubbi che ogni sviluppatore diffidi delle comodità, ma pochi sono fortunati abbastanza da avere la libertà di allontanarsi dalle proprie creazioni. Quando 2K ha richiesto un seguito diretto di BioShock ha rispettato l'esigenza di Irrational di perseguire nuove strade e ha fondato 2K Marin per adempiere allo scopo. I più ardenti seguaci della serie vedevano ancora del potenziale in Rapture, e Levine non intendeva lasciare del tutto inascoltati i loro consigli.
"Molti volevano vedere Rapture prima che crollasse", dice. "Lo capisco assolutamente, ma è un po' il problema di Star Wars: quando si sa esattamente quel che succede, vederlo non è poi così interessante. Tuttavia, l'impulso di osservare un mondo prima della sua caduta è interessante, dunque lo abbiamo considerato pensando a Infinite.
"Nel farlo è anche insita una certa sfida, perché è molto più semplice mostrare una società dopo il suo tracollo. Infinite dipinge un periodo di declino e di degrado sociale ancora non giunto al collasso, cosa che trovo molto affascinante da un punto di vista pratico e di gameplay. Abbiamo esplorato il concetto di nemici non aggressivi con i Big Daddy e abbiamo iniziato a pensare: 'E se moltissime persone all'interno dello scenario non attaccassero nell'istante in cui vi vedono?' La cosa crea una tensione quasi da Vecchio West, in cui tutti avevano accesso a una pistola".

COLUMBIA ERA STATA UNA SORTA DI "ALLUNAGGIO DEL '900", UN'OPERAZIONE DI MARKETING FINANZIATA DALLO STATO CON L'ESPLICITO SCOPO DI RINFORZARE L'IMMAGINE DELL'AMERICA

JIM BONNEY

NATE WELLS

KEN LEVINE

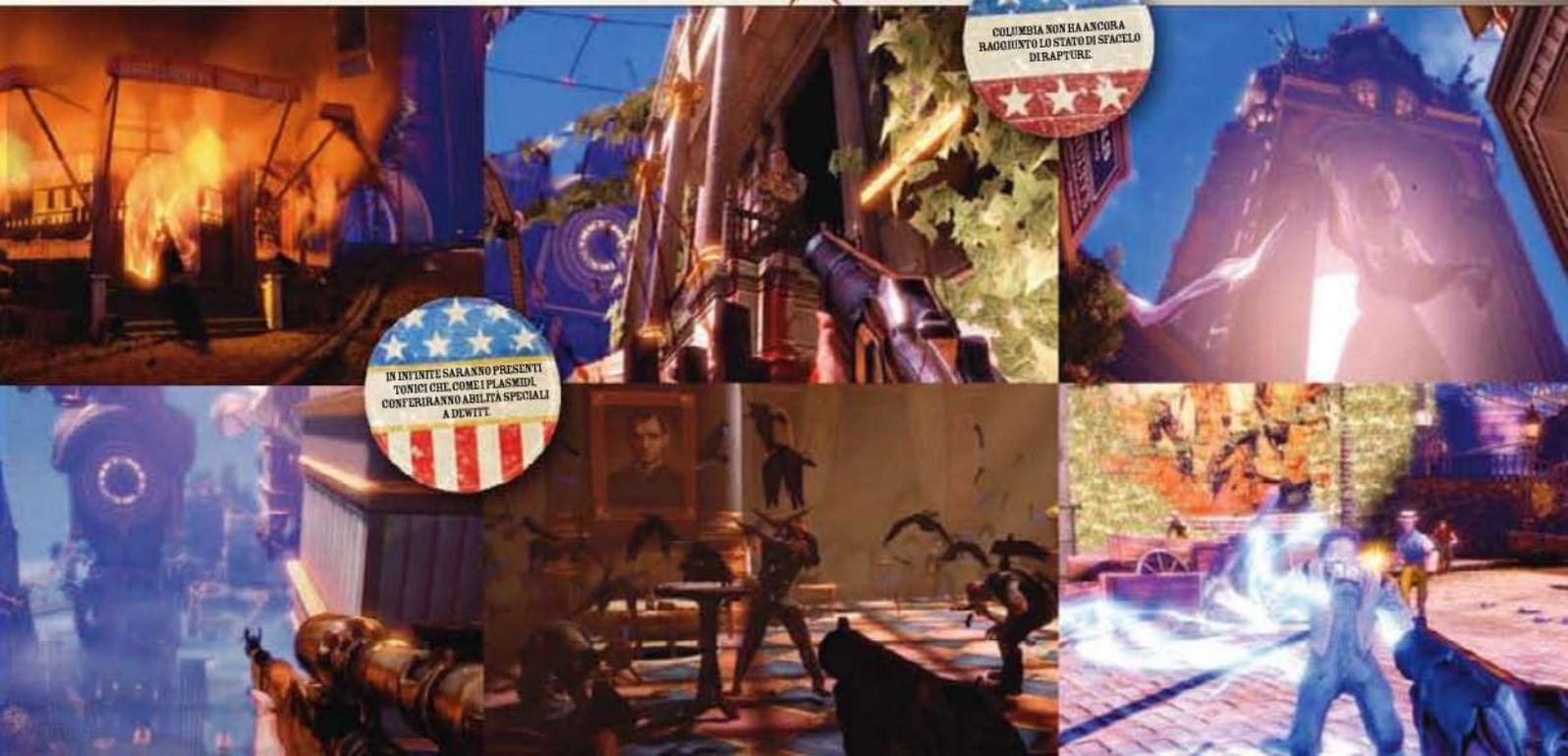
BioShock Infinite è ambientato a Columbia, una città fluttuante costituita da una serie di sezioni interconnesse. Era stata una sorta di "allunaggio del '900", un'operazione di marketing finanziata dallo Stato con l'esplicito scopo di rinforzare l'immagine dell'America nel mondo. "Tuttavia, quel che era iniziato come un Progetto Apollo si è poi trasformato in una Morte Nera", spiega Levine dimostrando una portentosa capacità di ricondurre tutto a Star Wars. "La città, che si scopre essere armata fino ai denti, devia dalla sua missione e resta impelagata in un violento incidente internazionale... poi scompare prontamente tra le nuvole".
Al di là di questi scarni dettagli, la trama è avvolta da una fitta nebbia. Protagonista è Booker DeWitt, ex agente della Pinkerton National Detective Agency (spesso abbreviata in 'Pinkerton's'), un servizio di sicurezza privato realmente esistito fondato nel 1850. Una caduta in disgrazia di cui non si conosce la causa lo ha costretto a uscirne, e questo è solo il primo mistero: ci sono poi la figura avvolta nell'ombra che gli rivela la posizione di Columbia, la vera natura della giovane donna che incarica DeWitt di ritrovare e le tensioni che lentamente dilaniano la società.
Considerato quant'era importante la segretezza per l'esperienza generale di BioShock, possiamo presumere che Irrational non svelerà molto altro della storia, ma a livello di gameplay Columbia è ricca di potenziale. "Tutto ciò che abbiamo costruito tende alla creazione di nuove opportunità per il giocatore", dice Tim Gerritsen, director di Irrational per il product development. "Gli edifici si muovono, ed ecco quindi apparire un'esperienza nuova di zecca: se vedo un palazzo in lontananza, sarà sempre lì o prima o poi si sposterà? Non lo vedrò più fino a molto più avanti? Anche solo questo crea opportunità inedite per noi come creatori e per voi come giocatori".

Le molte disparate aree di Rapture erano aperte e consentivano al giocatore di viaggiare a volontà da una all'altra. HIl gioco, tuttavia, spingeva ad attraversarle in sequenza e le batisfere le separavano con una schermata di caricamento, allontanando ancor di più da un vero senso di libertà. A Columbia, i principali mezzi di trasporto si chiamano 'skyline', e si tratta di 'binari' che si dipartono tra gli edifici e a cui il giocatore potrà aggrapparsi con un dispositivo portatile. Anziché schermate di caricamento, Infinite offre le intense emozioni di un ottovolante da cui scendere in qualunque momento.
"Avevamo paura di costruire qualcosa che desse un senso di costrizione", spiega Gerritsen, "e così abbiamo lavorato duro per far sì che le skyline aprissero [il mondo e] nuove opportunità tattiche. Se vedo più sotto un uomo che mi spara, posso saltare su una linea che mi porterà direttamente da lui, oppure su un'altra che mi porterà su un edificio da cui posso sovrastarlo e spararlgli. Oppure ancora posso portarmi su un edificio alle sue spalle, e così via. Chissà, magari nel frattempo potrei trovare una nuova area di cui non sospettavo nemmeno l'esistenza. Potrei persino dimenticarmi del nemico.
"È un tipo di tensione molto diverso. Tutto è completamente aperto: si può andare ovunque e fare qualsiasi cosa. Abbiamo ancora a che fare con situazioni stressanti e raccapriccianti, ma sono molto più difficili alla luce del sole ed è per questo che stiamo cercando nuovi modi per affrontarle. Spesso l'oscurità è stata utilizzata per creare situazioni spaventose, ma vogliamo esplorare altri modi per giocare con le vostre emozioni".
"Le nostre fonti d'ispirazione sono Kubrick e David Lynch", aggiunge Levine. "Sappiamo ormai come riprodurre atmosfere da casa infestata, ma lo abbiamo già fatto... due volte".
A questo punto, qualunque paura che Irrational punti

Il Mondo Di Domani

Il più grande successo di BioShock era Rapture, e la sua più fulgida qualità il modo in cui creava all'interno dell'ambiente un senso del tempo, del luogo e dell'atmosfera senza i fiumi di testo che funestano molti altri giochi. Irrational sta adottando lo stesso approccio per Infinite, e ha studiato la cultura e la politica dell'America del 1912 per incorporare questi dettagli all'interno della tessitura del mondo di Columbia.

"Ci troviamo prima della Prima Guerra Mondiale, e tutti speravano che il mondo sarebbe stato meraviglioso e la tecnologia avrebbe spazzato via tutti i mali", spiega Gerritsen. "Non sapevano che le macchine potevano anche uccidere su una scala mai vista prima. C'era anche una strana mentalità scientifica che appare davvero terrificante: si pensava che potendo rimuovere dagli animali i tratti indesiderabili lo stesso poteva farsi con gli umani. È un approccio scientifico al razzismo: l'eugenetica andava molto di moda e catturò le menti di scienziati, archeologi e filosofi in tutto il mondo.

"In certi ceti serpeggiava un atteggiamento paternalista per cui si riteneva che gli altri fossero come bambini bisognosi di essere educati e istruiti sulle realtà del mondo. C'era poi, come abbiamo detto, un inquietante razzismo endemico in quei tempi, altra tematica che vogliamo esplorare. Praticamente stiamo prendendo un periodo di folle e luminoso ottimismo e abbinandolo all'oscurità che vi era sottesa per creare un nuovo BioShock".

Columbia non ha ancora raggiunto lo stato di sfacelo di Rapture.

In Infinite saranno presenti tonici che, come i plasmidi, conferiranno abilità speciali a DeWitt.

LA CITTÀ DI COLUMBIA PROMETTE DI RIVELARSI ACCATTIVANTE ALMENO QUANTO RAPTURE.

UN BACIO E UNA PISTOLA

Il personaggio di Elizabeth pone a Irrational ogni sorta di problemi tecnici e di gameplay, ma Levine desidera anche che risulti emotivamente rilevante per il giocatore. "Abbiamo pensato per molto tempo a cosa costruisca delle relazioni fra le persone", dice. "È facile usare una bella ragazza: create una bella donna, con un bel corpo, e alla gente piacerà. Attrarrà il videogiocatore maschio medio: tutti abbiamo un debole per cose così.

"Ma su cosa si fonda un rapporto? Cosa fa sì che si abbia a cuore qualcun altro? Ciò che costituisce i rapporti a lungo termine è fare qualcosa per l'altro, sacrificarsi, aiutare anche quando va a nostro danno: cosa c'è di più potente che vedere qualcuno aiutarti a scapito di se stesso?"

Nel footage di gameplay, dopo una strenua lotta contro un torreggiante Handyman, un'esausta Elizabeth si volta verso DeWitt solo per mostrare un rivolo di sangue che le scende dalla narice. I suoi poteri sono certo utili, ma l'aiuto di Elizabeth arriva a caro prezzo. "Non è solo un elemento narrativo", aggiunge Levine. "Vedrete riflesso sul volto di Elizabeth, letteralmente, il costo del loro utilizzo".

BOOKER DEWITT ED ELIZABETH SARANNO IN GRADO DI UNIRE I PROPRI POTERI.

BILL
GARDNER

sul sicuro creando un altro gioco col nome di BioShock dovrebbe essere scomparsa. C'è indubbiamente un che di masochistico nella quantità e nella varietà di nuove sfide affrontate dallo studio. Costruire un mondo aperto interamente popolato, composto di sezioni separate che si muovono indipendentemente l'una dall'altra, con una geometria che pone uguale enfasi su altitudine, lunghezza e larghezza, e allo stesso tempo cercare comunque di creare atmosfera e tensione nonostante molte delle sue zone siano illuminate a giorno: è come se Irrational avesse identificato l'area in cui si trova a suo agio e sia immediatamente fuggita nella direzione opposta. E non abbiamo neanche iniziato a parlare del problema più grande del già imponente cumulo di Infinite: Elizabeth, la giovane che DeWitt deve ritrovare, che potrebbe forse essere il fulcro delle disgrazie che consumano Columbia.
"Volevamo eliminare il problema della 'parete di vetro'", afferma Levine. "Nei precedenti giochi, quando si vedeva un personaggio con cui ci si aspettava d'interagire, si trovava dietro una parete di vetro; penso provenga da System Shock 2, e penso lo abbiamo inventato noi. Non è certo qualcosa che abbia voglia di rivendicare, ma è un buon trucco e aggira alcuni problemi. Non vi prometto che non ci saranno pareti di vetro, ma ci siamo imposti di cercare di non usarle più.
"Quella stessa conversazione ha portato all'idea di qualcuno che sia al vostro fianco costantemente, e da qui è nata Elizabeth. I personaggi spalla possono incorrere in due problemi fondamentali: possono giocare al posto vostro, che non è bene, oppure rivelarsi totalmente inutili, ugualmente negativo, oppure costituiscono solo una lunghissima missione di scorta, che è terribile. Volevamo pensare una quarta opzione in cui Elizabeth non solo non fosse una missione di scorta né un sostituto del giocatore, ma presentasse delle opportunità che, se colte, potessero cambiare alcuni scontri e renderli molto diversi".

Ciò che è importante ricordare è che BioShock Infinite non supporterà il co-op, modalità che sta rapidamente diventando una comoda scorciatoia per qualunque sviluppatore voglia cimentarsi in un gioco con la presenza fondamentale di un partner. Elizabeth sarà interamente controllata dalla IA del gioco, un'impresa portata a termine con successo da così pochi giochi che è quasi inutile elencarli. Il punto di riferimento in quest'ambito è ancora la Alyx Vance di Half-Life 2, e il fatto che non sia stato compiuto virtualmente alcun progresso da allora dimostra la difficoltà del compito. Inoltre, le vostre interazioni con Elizabeth risulteranno ben più sofisticate di quelle tentate da Valve: anziché restare solo in piedi uno accanto all'altro in combattimento, potrete combinare le vostre abilità per creare attacchi unici.
"Non si tratta soltanto di un partner scriptato", afferma Gerritsen. "E non è neppure un personaggio da comandare con un pulsante. I QTE non c'entrano. Abbiamo una tecnologia per cui Elizabeth osserverà le vostre azioni e reagirà. Se ho quest'arma e questo potere, lei potrebbe disporre di qualcosa in grado d'interagire con essi e potrebbe offrirmelo. Potrò poi scegliere di usarlo o d'ignorarlo. Si potrà anche chiedere il suo aiuto... a volte accetterà, altre no. Dovrete vedere e provare con mano per capirlo".
Il video iniziale che abbiamo visto conteneva già vari esempi spettacolari di tale confluire dei poteri: Elizabeth che solleva in aria e raduna vari oggetti di metallo, surriscaldandoli fino a trasformarli in una massa fusa che poi DeWitt scaglierà contro un nemico a terra con la telecinesi. Elizabeth che evoca una schiera di nubi temporalesche che DeWitt carica di elettricità, fulminando il gruppo di avversari in avvicinamento con tanta violenza da sollevarli a vari metri da terra. Il secondo esempio in particolare mostra un'ulteriore dipartita di Infinite dal suo predecessore, uno spostamento dell'enfasi dagli scontri con tre o quattro nemici che formavano la gran parte di BioShock e verso schermaglie più estese che coinvolgono una decina di persone o più. "Le battaglie di gruppo erano proprio la nostra mira", conferma Gerritsen. Cosa fareste se aveste davanti quindici persone che vogliono combattere con voi? Entrerete a pistole spianate? Ve ne andrete a fare altro? Se qualcuno vi aggredisce brutalmente, lo attaccherete all'istante oppure aspetterete di osservare lo svolgersi della situazione? Chi sono le persone in quella stanza, e quali sono le loro motivazioni? Chi è una minaccia reale e chi non lo è? Posso aizzarli uno contro l'altro? Purtroppo, gli interrogativi non troveranno risposta fino al 2012, ma è chiaro che a questo punto, da Irrational ci aspettiamo qualcosa di davvero affascinante e clamoroso.

LA GENTE VUOLE QUALCOSA CHE POSSA CAPIRE E A CUI SENTIRSI CONNESSA, MA CHE ALLO STESSO TEMPO SORPRENDA E GENERI MERAVIGLIA

SHAWN
ROBERTSON

ORA NE SAPPIAMO DI PIÙ, MA COS'È CHE IRRATIONAL NON CI DICE ANCORA?

Cosa farà Saltonstall?
Abbiamo di certo le macchinazioni politiche del personaggio (i barili di armi da fuoco che ha al suo fianco mentre parla non suggeriscono simpatie per Ghandi o Martin Luther King), ma poi, quando questi si volta verso DeWitt, i suoi occhi lampeggiano e inizia a tremolare, come se fosse un ologramma o una proiezione.

Cosa succede a Columbia?
Booker DeWitt è stato inviato a Columbia per trovare Elizabeth, che viene tenuta prigioniera per un motivo non rivelato che dovrebbe essere correlato ai suoi poteri. Il footage mostra una donna che spazza il portico anche mentre l'edificio dietro di lei brucia. Si tratta di un semplice effetto visivo o di un indizio di problemi più gravi che affliggono i cittadini di Columbia?

Le scelte morali del giocatore avranno un ruolo nella storia?
La decisione di salvare o prosciugare le Sorelline in BioShock era una delle caratteristiche determinanti del gioco, e pare probabile che le scelte del giocatore rivestiranno un ruolo parimenti importante in Infinite. "Ci saranno molti più concetti su cui riflettere continuamente nel corso del gioco, ben oltre una semplice scelta binaria tra il sì e il no", spiega Gerritsen. "Con certi personaggi s'instaureranno interazioni decisamente più complesse che non riguarderanno solo il modo di ucciderli".

Come si ricollegherà il tutto all'universo di BioShock?
Finora Irrational Games non ha rivelato legami diretti con gli eventi dei due BioShock, ma la risposta di Tim Gerritsen lascia ampio spazio alle speculazioni. "Non diremo se vi sia o meno un collegamento, ma vogliamo che i giocatori lo scoprano da sé. Il piacere più grande per me arriverà alla fine, quando la gente discuterà sulla presenza o meno di un qualche legame". Interpretare a piacere.

CARTOONS ON THE BAY

15esima EDIZIONE

In occasione della 15a edizione del Festival Internazionale dell'Animazione Televisiva e Crossmediale **"Cartoons on the Bay"**, organizzato come di consueto in Liguria da Rai Trade, gran parte della redazione di Game Republic si sposterà in quel di Rapallo (e dintorni) per seguire la manifestazione, che negli ultimi anni ha aperto le porte al Videogioco. Quest'anno garante d'eccezione sarà proprio il nostro editor Metalmark, scelto dal Direttore Artistico Roberto Genovesi per il ruolo di delegato all'Animazione Interattiva nel Comitato Editoriale del Festival.
Molte le ragioni per non perdersi il Cartoons on the Bay 2011:

- Ospite d'onore del festival sarà il leggendario game designer **Warren Spector**, creatore di **Disney Epic Mickey** ma anche (e soprattutto) di **Deus Ex** e **Thief**!
- Ci sarà il summit annuale di **AIOMI** dedicato ai videogiochi con tanti attivisti italiani della cultura del videogioco e molti game developer del Bel Paese
- L'**Arlecchino Award** premierà il migliore cartone animato tratto da videogioco
- Molti videogiochi italiani e stranieri in concorso e in mostra... e tante altre straordinarie sorprese in una cornice davvero incantevole come quella della costa ligure!

Tutte le informazioni al sito ufficiale:
http://www.cartoonsbay.com/

QUANDO E DOVE

DAL 7 AL 10 APRILE 2011
RAPALLO, PORTOFINO
E SANTA MARIA LIGURE (LIGURIA)

ANTEPRIME

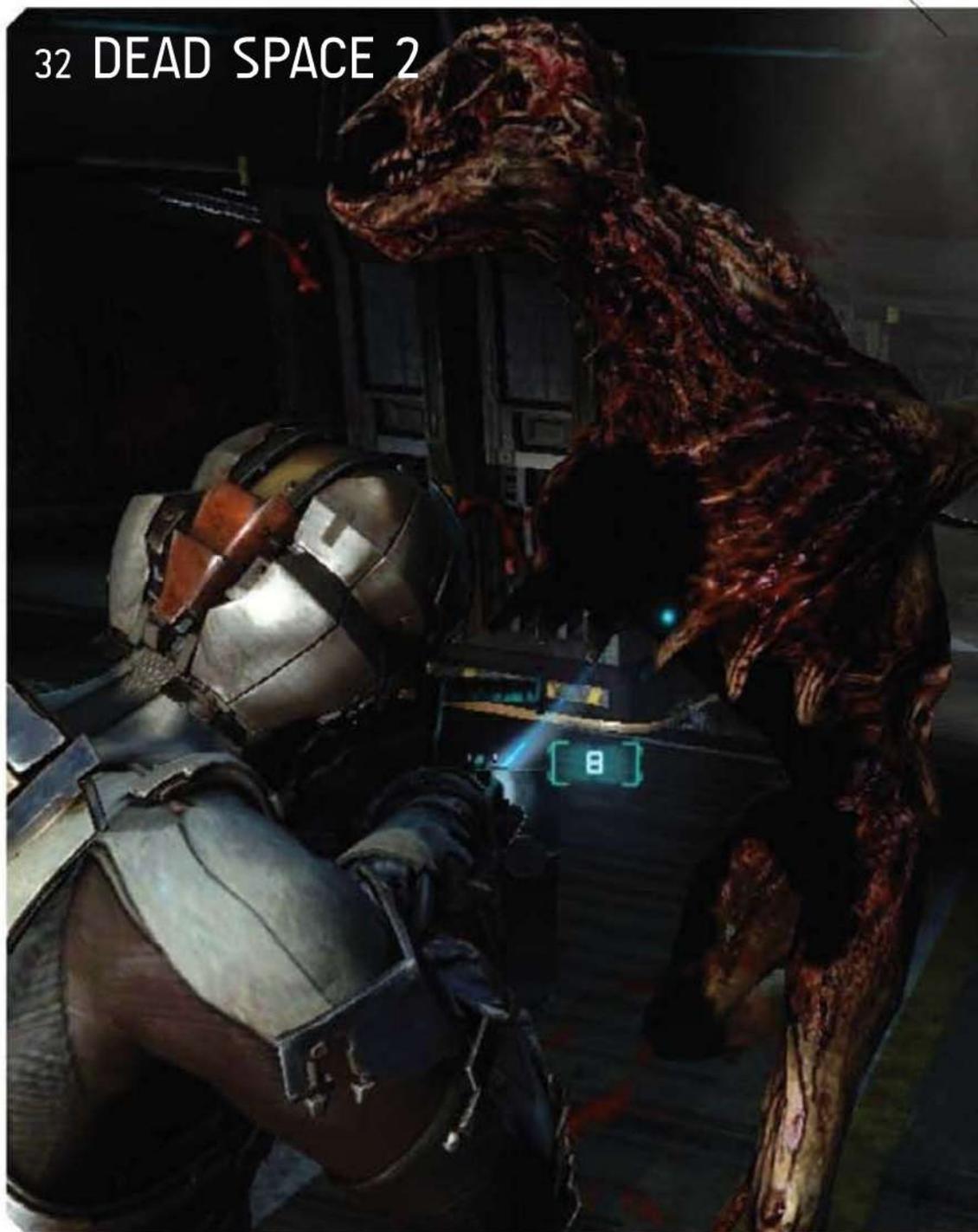
TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

PROIEZIONI DI UN 2011 SCOPPIETTANTE

La serata dei Video Games Award di SpikeTV, noto canale web statunitense, ha lanciato un significativo segnale per ciò che sarà il 2011. Se i titoli annunciati durante l'evento hanno la portata di una sequela di testate nucleari, è vero anche che l'industria videoludica tende a rischiare sempre meno in termini di nuove proprietà intellettuali. Analizzando i fatti, giochi come Mass Effect 3, Uncharted 3 e Resistance3 saranno assoluti successi di pubblico. La macchina che ha dato origine a queste tre perle è talmente ben oliata che non rischia in nessun modo di ingolfarsi, soprattutto in virtù degli strabilianti risultati sin qui raggiunti. Ma a ben vedere, dove sono le vere novità? L'unico gioco che mi ha messo addosso una curiosità fuori controllo è stato InSANE. È stato mostrato solo un teaser trailer... alcuni suoni gorgoglianti frammisti a vagiti e branchie nere che ondulavano lungo un velluto di eterna tenebra, un logo che tremolava a intermittenza come un'insegna al neon prima di lasciare il posto a un chiodo in procinto di penetrare in un bulbo oculare... poche immagini volutamente confuse ma di grande impatto. Quel tanto che basta a farci desiderare morbosamente di saperne di più! A ogni modo, l'unica nostra certezza è che il 2011 ci regalerà una marea di grandissime soddisfazioni, statene certi.

Domenico "Valthiel" Musicò

32 DEAD SPACE 2

IN QUESTO NUMERO:

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Visceral Games
Publisher: EA
Genere: TPS
Uscita: 25 gennaio 2011
Giocatori: 1 (TBA online)

Profilo Visceral Games

Visceral Games è uno degli studi più longevi di Electronic Arts e milita nella compagnia da oltre vent'anni. La software house era precedentemente denominata EA Redwood Shores, etichetta con cui fu pubblicato anche il primo Dead Space, ma nel 2009 cambiò il nome con quello attuale, mantenendo comunque Glen Schonfeld come direttore generale. Visceral è nota per aver lavorato a giochi su licenza di discreto successo, anche se la definitiva consacrazione di pubblico e critica arrivò nel 2008 proprio con il TPS horror Dead Space.

Storia Visceral Games

Il Padrino
2006 (Multi)

I Simpson – Il videogioco
2007 (Multi)

Il Padrino II
2009 (Multi)

Dead Space Extraction
2009 (Multi)

Dead Space
2008 (Multi)

Dante's Inferno
2010 (Multi)

Dead Space 2

CONCEPT Visceral Games torna su una delle serie più acclamate del 2008: è ancora terrore allo stato puro o anche Dead Space dovrà soccombere alle esigenze action del mercato?

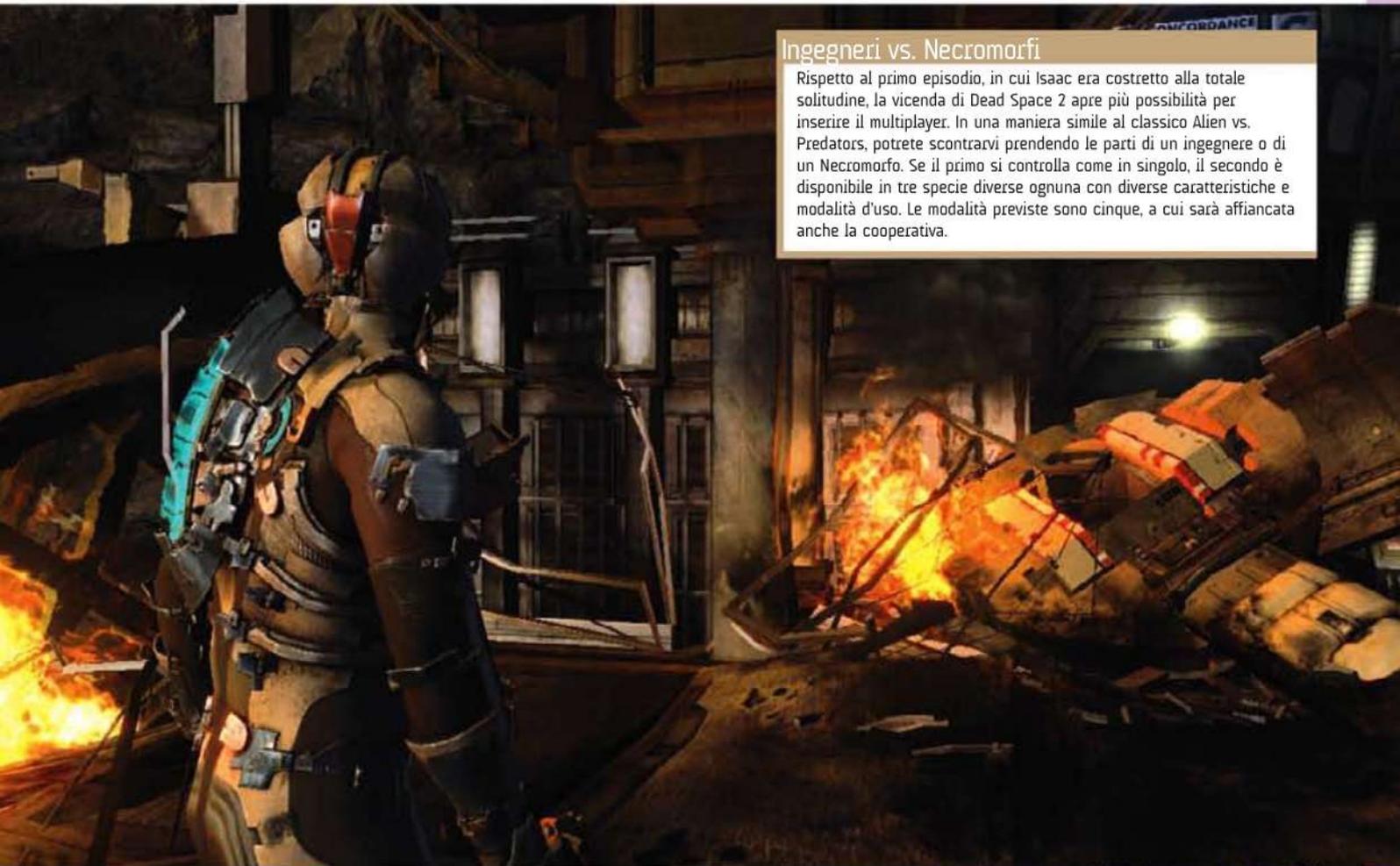
Il sonno della ragione genera mostri: ecco a voi il resoconto del nostro hands on approfondito su Dead Space 2...

Dando il via a un franchise completamente nuovo, nel 2008 Visceral Games era riuscita a stupire il pubblico di videogiocatori con un'avventura sci-fi horror inquietante, adulta e tecnologicamente d'impatto. Due anni fa come adesso, Dead Space si presenta come una corazzata sotto tutti i punti di vista, in grado di mettere in luce che cosa è davvero capace di fare il videogioco a livello estetico e narrativo. Il comparto grafico e sonoro, già impressionante nell'originale, è stato ulteriormente rifinito, tanto nella definizione che nelle proporzioni. A espandersi, per questo secondo capitolo, è prima di tutto il setting. Abbandonata l'ormai non più raccomandabile nave spaziale Ishimura, Isaac viene questa volta sbattuto sulla Sprawl, una cittadella spaziale dove gli umani trascorrevano le loro vite in tranquillità. Questo, prima dell'avvento del Marchio, che ha trasformato la colonia in un luogo di dolore e disperazione. Non che le cose vadano meglio per il nostro eroe: appena risvegliato dal coma dopo tre anni dallo scorso incidente, si ritrova a dover combattere le tremende visioni della sua defunta fidanzata, mentre cerca di mantenere salda la presa sulla sua sanità mentale e impedire una cospirazione del governo per resuscitare il Marchio.

Il ritmo di gioco, e l'equilibrio tra action e horror, è stato fin dall'inizio una delle principali preoccupazioni dei fan. Similmente al primo episodio, sarete chiamati in più parti della Sprawl per risolvere questo o quel problema. Quello che accadrà nel mezzo, però, è tutto da vedere. Una delle sessioni più impressionanti che abbiamo avuto modo di vedere, è quella in cui Isaac è costretto a bordo di un treno che viaggia a velocità impazzita: il nostro dovrà farsi strada di vagone in vagone uccidendo Necromorfi, fino ad un rovinoso schianto che lo sbalzerà fuori dal veicolo. Il numero di momenti scriptati è salito parecchio in questo seguito, ma la spettacolarità non è detto che vada per forza a incidere in maniera negativa, come in molti avevano temuto, sulla componente più sottilmente horror. State tranquilli, la claustrofobia non è assolutamente passata in secondo piano ed è tuttora una delle sensazioni che l'opera di Visceral si diverte di più a farvi provare. La novità è che saranno numerosi i momenti di panico, in cui sparare all'impazzata contro mostri colossali tentando di sottrarsi alla loro morsa, ma ne abbiamo potuto ammirare altrettanti di pura atmosfera, dove a suscitare il terrore era la necessità di controllare ad ogni angolo la presenza nemica. Alla luce di questo, l'innegabile virata action serve più che altro a diversificare il passo ma, se gestita a dovere, l'alternanza di momenti epici ad altri più psicologici potrebbe giovare ai secondi, evitando di renderli troppo scontati e ripetitivi.

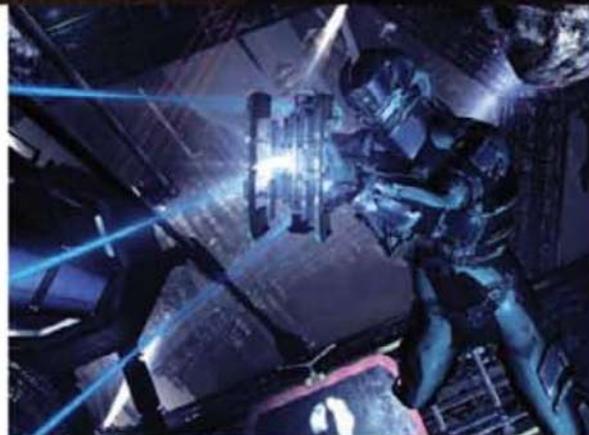
Il sistema di controllo segue un simile equilibrio: pur non essendo stato snaturato (niente tasto per girarsi all'istante, per intenderci), ha comunque guadagnato parecchio in fluidità e intuitività. Isaac ora è molto più veloce nei movimenti e negli attacchi corpo a corpo, che peraltro sono stati potenziati. Non solo, la Cinesi è più efficiente da usare in combattimento, rendendoli in ultima analisi più semplici. A rendere possibile una gamma di situazioni ed emozioni più variegata rispetto al predecessore, sono senz'altro le maggiori dimensioni del setting, che oltretutto consentono di diminuire sensibilmente il backtracking ed evitare al giocatore fastidiose sensazioni di dejà vu. La struttura, inoltre, propone delle ambientazioni molto diverse rispetto al primo episodio. Tra tutte, va citato assolutamente il monumentale tempio di Unitology, la religione organizzata responsabile di tutte le drammatiche vicende di Dead Space.

Il modello di narrazione è ancora quello vincente mutuato da BioShock, ovvero registrazioni audio, file di testo e naturalmente elementi dello scenario stesso, ancora più protagonista e ancora più inquietante nei suoi piccoli dettagli.

UP Anche in questo seguito, grazie alla Cinesi potremo afferrare un oggetto e lanciarlo contro i nemici. La novità, è che scagliando degli arti o degli oggetti affilati, impaleremo letteralmente l'avversario.

Ingegneri vs. Necromorfi

Rispetto al primo episodio, in cui Isaac era costretto alla totale solitudine, la vicenda di Dead Space 2 apre più possibilità per inserire il multiplayer. In una maniera simile al classico Alien vs. Predators, potrete scontrarvi prendendo le parti di un ingegnere o di un Necromorfo. Se il primo si controlla come in singolo, il secondo è disponibile in tre specie diverse ognuna con diverse caratteristiche e modalità d'uso. Le modalità previste sono cinque, a cui sarà affiancata anche la cooperativa.

La trama ha in serbo nuove rivelazioni e la tematica della religione emerge sempre più morbosa, specie ora che gli effetti letali del Marchio toccano Isaac in prima persona: i debiti alla cinematografia sono ancora molti, ma continuano a funzionare perfettamente. Non mancheranno, anche in questo seguito, dei momenti chiave del franchise: le passeggiate a gravità zero, che hanno subito qualche gradito rimaneggiamento. Se prima infatti era necessario selezionare di volta in volta un luogo in cui atterrare (con situazioni strane in cui non era possibile raggiungere direttamente dei luoghi in apparenza accessibili), ora invece vi potrete muovere a 360 gradi in assenza di gravità, con la possibilità di attaccare e difendersi anche durante gli spostamenti. Per concludere, in Dead Space 2 Visceral Games sta capitalizzando su tutto ciò che aveva fatto la fortuna del suo gioco più celebre, aggiustando quello che non andava: il risultato finale potrebbe avere un feeling molto simile all'originale, ma non è detto che ciò sia per forza negativo.

Guglielmo De Gregori

RIGHT A differenza del primo episodio, in Dead Space 2 il volto di Isaac sarà mostrato molto più spesso, e pronuncerà anche molti dialoghi. Lo scopo è aumentare la connessione con il giocatore e, trovandosi ad interagire con altri personaggi, effettivamente questa volta è molto più logico che parli.

VGA 2010

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Serata di premiazione
Dove: USA
Quando: 11 Dicembre 2010
Trasmissione: SpikeTV

Profilo VGA

Organizzati negli Stati Uniti, I Video Game Awards di SpikeTV (noto canale web) contestualmente alla premiazione dei migliori giochi dell'anno corrente sono l'occasione per gli sviluppatori di presentare i loro titoli in progetto per il futuro.

GIOCHI PRESENTATI

Mass Effect 3
2011 (multi)

Uncharted 3: Drake's Deception
2011 (PS3)

Resistance 3
2011 (PS3)

InSANE
2013 (Multi)

The Elder Scroll V: Skyrim
2011 (Multi)

CONCEPT Ecco a voi il resoconto della serata dei Video Game Awards organizzata annualmente dalla web television americana SpikeTV. Tanti annunci, altrettante emozioni.

La dimensione terrestre di Mass Effect 3 e altre meravigliose apparizioni

L'evento dei Video Game Awards organizzato annualmente da Spike TV sta diventando, edizione dopo edizione, sempre più importante. Non solo perché rappresenta in ambito videoludico l'analogo dei ben più famosi (per ora) Academy Awards, ma anche perché costituisce ormai un'importantissima vetrina sulle novità del futuro. L'edizione di quest'anno, poi, si è rivelata particolarmente ricca di annunci di grandissima portata che di seguito andremo a riassumervi.

Se del nuovo Batman: Arkham City potete già leggere ampiamente nella nostra cover story esclusiva, sicuramente vi interesserà trovare su queste righe qualcosa di Uncharted 3: Drake's Deception. L'annuncio del nuovo capitolo della fortunata serie di Naughty Dog non arriva certo inaspettato, ma non era altrettanto ovvio che il gioco sarebbe riuscito a segnare un ulteriore balzo in avanti per quanto riguarda gli standard grafici della PlayStation 3. Nel breve trailer mostrato, infatti, erano visibili diverse brevissime sezioni di gioco ambientate principalmente nell'immenso deserto di Rub'Al Kali. Un mare di sabbia rovente ad accogliere il nostro Nathan e una data, 1 novembre 2011, che potrebbe spostare (di nuovo) il confine degli orizzonti visivi in questa generazione. Staremo a vedere.

Rimanendo in tema esclusive PlayStation, l'atmosfera torna ad accendersi quando arriva il momento di Resistance 3, in uscita il prossimo settembre. In un suggestivo ibrido tra sequenze live-action e momenti di gameplay vero e proprio, il video del gioco si apre sul diario dove Joseph Capelli prende appunti mentre una piccola imbarcazione lo traghetta verso luoghi sconosciuti. Quello che segue sono sequenze esplosive di combattimenti contro i mostruosi Chimera, stavolta più agguerriti e pericolosi che mai. Il dettaglio grafico notevolmente migliorato e l'azione serrata contribuiscono a gonfiare le nostre aspettative per il terzo capitolo della serie di FPS targata di Insomniac Games.

Accompagnato invece dal provocante slogan "Distruggi il tuo creatore", fa il suo debutto il seguito del controverso Prototype. Tra chiassose esplosioni e città assediate da rosse creature bitorzolute, irrompe il nuovo protagonista, tale Sergente James Heller, il cui compito sarà quello di assassinare nientemeno che la star del primo gioco: Axel Mercer. La trovata ci è sembrata originale, ma Radical Entertaiment ha deciso che dovremo attendere fino al 2012 per scoprire se lo sarà anche tutto il resto.

Benché esiguo e vistosamente privo di indicazioni sulle fattezze del titolo, non abbiamo non potuto entusiasmarci di fronte alla presentazione del primo teaser di The Elder Scrolls: Skyrim. Chi attendeva il passaggio generazionale per giocare il quinto capitolo della saga fantasy di Bethesda deve dunque ricredersi. The Elder Scrolls V sarà realtà nel prossimo anno. Chiamatelo hype, ma anche solo la data d'uscita ci sembra racchiudere un qualche mistico potere. 11-11-11, l'avventura riparte da qui.

Altrettanto degno di entusiasmo è il seguito di uno dei titoli più geniali e insoliti di sempre. Parliamo di Portal, che era in un certo senso (data la sua genesi) la gemma grezza di Valve. Il nuovo capitolo ci porterà tutto quello che abbiamo sempre sognato e anche qualcosa di più tra cui il multiplayer, del quale ai VGA è stata mostrata una breve presentazione non in-game ma contraddistinta dalla stessa ironia che accom-

UNCHARTED 3

L'inedita ambientazione scelta per la prossima avventura di Nathan Drake ha indubbiamente spiazzato gran parte dei fan. In che modo le ostili condizioni del deserto influiranno sulla struttura di gioco?

FORZA MOTORSPORT 4

Microsoft cala il suo asso nella manica e ha tutta l'intenzione di porsi come la migliore simulazione di guida sul mercato. Ci riuscirà?

pagnava le peregrinazioni fuori schema della povera Chell all'interno degli Aperture Science Laboratories.
Si parla ancora di seguiti inoltre con il nuovo Mortal Kombat, per il quale le novità sembrano sostanzialmente ridursi alla presenza di una guest star davvero d'eccezione: parliamo del ferocissimo Kratos, che non contento di seminare morte e distruzione dalle parti dell'Olimpo sembra aver deciso di riversare la sua inesauribile rabbia sui poveri combattenti della sanguinosa serie. Un momento. Abbiamo appena definito "poveri" Sub-Zero e compagnia bella?! Miracoli dei crossover.
Dalla mitologia greca a quella nordica, passiamo all'unica nuova IP presentata in serata insieme al misterioso inSANE, di cui potete leggere nel box a fianco. Thor: God of Thunder è un hack'n'slash di SEGA, sulla falsariga di God Of War e Dante's Inferno, nel quale vestiremo i panni dell'iconico dio dei fulmini martello-munito così come immaginato dall'autore Matt Fraction nella sua interpretazioni a fumetti per Marvel. Armati del potente Mjolnir, dovremo salvare la leggendaria Asgard affrontando numerosi e mastodontici nemici. Nulla che faccia gridare al miracolo, per il momento, ma si tratta se non altro di una vera novità.

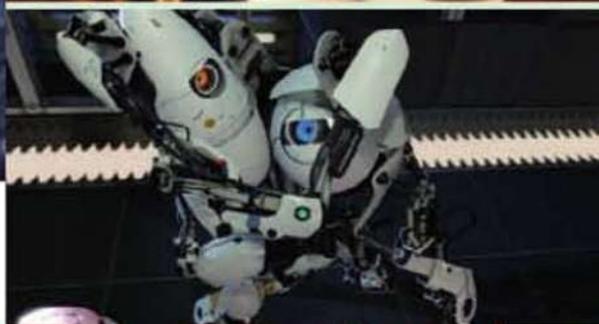
Il più atipico

Il debutto videoludico dell'attore e regista Guillermo del Toro non poteva avere fattezze più macabre. Crepitii inquietanti, gemiti e lamenti a sottofondo di brevi sequenze di immagini in bianco e nero al limite del disturbante (su tutte, la fastidiosa visione di un occhio sulla pericolosa traiettoria di una punta acuminata). I pochi secondi del video di inSANE sono bastati per far nascere in noi la più insaziabile delle curiosità. Peccato che il teaser si concludesse con una spaventosa apparizione: un grosso "2013" a indicare il periodo d'uscita del gioco. L'attesa si preannuncia infinita...

Tra le fila dei titoli sportivi invece due annunci bomba: Forza Motorsport 4, che non poteva essere annunciato in momento più propizio dato lo shock dal quale gli utenti di Gran Turismo 5 stanno ancora tentando di riprendersi, e SSX: Deadly Descent, il primo vero capitolo della folle e divertentissima serie di snowboard di Electronic Arts che viene a salutare questa generazione.
Seppure affiancato da nomi altisonanti e novità di rilievo, il titolo di "best of the show" spetta senza dubbio al sospirato annuncio del capitolo conclusivo della trilogia di Mass Effect, evento celebrato in maniera perfetta da un trailer capace di far vibrare gli animi come solo pochi giochi sanno fare. La scena si sposta infatti sul nostro pianeta, quella Terra a malapena accennata nei precedenti capitoli, trascurabile avamposto di vita in un universo semplicemente troppo vasto; ma nell'epilogo della serie, diventa teatro dell'ultima, epica battaglia dei nostri eroi, quando da una Londra devastata dagli alieni un'umanità ormai prossima al collasso chiede disperata l'aiuto di Shepard. Memorabile.
In chiusura di serata, tra l'entusiasmo e la soddisfazione si insinua uno strano dubbio. Che fine ha fatto Gears Of War 3? Annunciata da giorni la sua presenza nello show, il titolo di Bleszinski si è fatto notare solamente per la sua inspiegabile assenza.

Arianna "Momo" Buttarelli

MASS EFFECT 3

L'epopea fantascientifica ideata da Bioware si concluderà con questa terzo capitolo che, per la prima volta, uscirà in contemporanea su tutte le piattaforme. Non ci sarà nessuna esclusiva temporanea su Xbox 360

RIGHT: Se pensavate di trovarvi davanti solo un manipolo di zombie affamati pronti a sbranarvi, vi sbagliavate: in Yakuza: Of The End dovrete scontrarvi contro bestioni decisamente enormi...

Yakuza: Of The End

CONCEPT Yakuza si prende una pausa e si fa contagiare dalla moda zombie del momento. Ma si tratta solo di uno spin-off: i fan sono avvisati.

Orde di famelici zombie nel quartiere fantasma!

C'è poco da fare: anche nei videogiochi esistono periodi in cui le mode prendono il sopravvento su tutto, anche sulla ragionevolezza di chi ha sempre difeso le proprie idee. Ecco dunque che Yakuza cambia completamente veste e si trasforma per l'occasione in un adrenalinico sparatutto dove branchi di non morti ci daranno la caccia senza tregua, ma, beninteso, non si tratta del nuovo capitolo della serie: è solo uno spin-off che servirà a dare fiato alle avventure di Kiryu Kazuma e sperimentare sulle carni di questo brand fino a che punto sia adeguato applicare vetuste meccaniche da sparatutto in terza persona. L'immaginario quartiere di Kamurocho, storica ambientazione della serie, ha subito un vistoso restyling: insegne cadenti e fracassate; palazzi devastati, bigi e lordi; incuria generale causata dall'abbandono e una pressante ostilità ambientale che comunica un senso di straniamento e persistente pericolo; una resa estetica oscura e in perfetta antitesi al colorato e illuminato quartiere che tutti i fan hanno amato. In sostanza, tutto l'opposto a cui siamo stati abituati. Oltre allo storico protagonista armato di un affidabile fucile da cecchino, potremo scegliere altri tre personaggi storici: Ryuji Goda, Shun Akiyama (di cui noi europei, come al solito, dobbiamo ancora fare conoscenza) e Goro Majima. Il roster di eroi disponibili donerà inoltre un'ottima varietà a livello tattico, dato che in base alla nostra scelta avremo a disposizione armi che vanno da un fucile a pompa fino a una gatling gun innestata direttamente su un braccio. L'ambiente circostante, oltretutto, giocherà un ruolo fondamentale, poiché l'interazione con esso gioverà spesso a uscire vittoriosi dalle situazioni più disperate; serbatoi esplosivi posizionati in punti strategici e pesanti calcinacci da far crollare sui corpi sfatti degli zombie sono solo alcuni degli elementi da poter sfruttare a proprio vantaggio, e credeteci, ne avrete davvero bisogno se considerate che i nemici non saranno dei perfetti ritardati come in Dead Rising. Il ritmo sarà frenetico, ben più di quanto visto negli ultimi Resident Evil, e in aggiunta a tutto ciò faranno la loro comparsa anche alcune mostruosità che sembrano sbucare fuori direttamente da qualche film horror nipponico dei tardi anni '80, quasi a voler ribadire l'impronta volutamente trash e tamarra data a questo Yakuza: Of The End. SEGA, però, non ha dimenticato i suoi fan e promette che, a dispetto dell'ostentata diversità di quest'opera rispetto ai canoni della serie, faranno ritorno gran parte delle quest secondarie caratteristiche, come i giochi d'azzardo, la pesca, i pachinko e, con ogni probabilità, gli hostess club. Censura permettendo, ovviamente.

Domenico "Valthiel" Musicò

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: SEGA
Publisher: SEGA
Genere: Action
Uscita: TBA
Giocatori: TBA

Profilo SEGA

SEGA viene fondata nel lontano 1951 da David Rosen, che si era trasferito in Giappone nell'immediato dopoguerra. Nata come compagnia per l'esportazione di oggetti d'arte, fino alla fine degli anni '70 produce giochi elettromeccanici a moneta e Jukebox, mentre dai primi anni '80 si cimenta coi primi giochi arcade e lo sviluppo dei primi software per Atari 2600 e Colecovision. Dopo anni di successi come compagnia produttrice di console, nel 2001 il colosso nipponico decide di dedicarsi esclusivamente ai cabinati e ai giochi multipiattaforma.

Storia Yakuza

Yakuza
2006 (PS2)

Yakuza 2
2008 (PS2)

Yakuza 3
2010 (PS3)

L.A. Noire

CONCEPT ■ Rockstar Games ha giocato per noi un demo case del loro nuovo Detective Thriller. Siete pronti per un inedito viaggio videoludico nella Los Angeles del vizio?

L'ennesima pietra miliare di Rockstar?

Il tempo delle attese è finito. Rockstar Games ha finalmente aperto le sue porte londinesi per presentarci in anteprima la versione demo della sua ultima fatica, L.A. Noire, sviluppata in collaborazione con l'indipendente Team Bondi. Fin dal logo del titolo, riprodotto simulando le insegne luminose al neon, L.A. Noire ci trasporta in una perfetta ricostruzione della Los Angeles di fine anni Quaranta, quella della Golden Age hollywoodiana, del glamour e della ricchezza ostentata, dei locali fumosi e della musica jazz, ma soprattutto della corruzione e della criminalità dilaganti. Insomma, quella del sublime contrasto tra fascino e violenza che tanto ci ha emozionato dalle pagine dei romanzi hard boiled fino alle più note trasposizioni cinematografiche in stile L.A. Confidential. Che il gioco nasca da una pregressa e attenta documentazione ci viene subito testimoniato da un ampio fascicolo di foto e ritagli di giornale dell'epoca. Ecco dove riconosciamo subito il marchio di fabbrica di Rockstar Games: dalla pignoleria ricostruttiva e dall'amore per l'eloquenza indiretta dei dettagli.

Il giocatore è chiamato a vestire i panni di Cole Phelps, un veterano pluridecorato della Seconda Guerra Mondiale, che, deciso a lasciarsi il brutto passato alle spalle, diventa detective del Dipartimento di Polizia di Los Angeles. State tranquilli, neanche questa volta vi sarà concessa la possibilità di essere totalmente "buoni e giusti": Phelps è un poliziotto, ma è anche un personaggio non risolto, pieno di zone d'ombra, fortemente ambizioso e determinato a percorrere una veloce e brillante carriera. Calcando una struttura piuttosto lineare, vi troverete a investigare su una serie di incidenti, omicidi, abusi e crimini efferati, e dovrete presto abituarvi alla vista di cadaveri, sangue e violenza. Ogni caso è del tutto autosufficiente e ogni volta sarete affiancati da un nuovo collega.

Il gioco prende avvio dalla sala briefing della Centrale, dove il capitano vi istruirà sui primi dettagli del crimine, per poi snodarsi come un work in progress attraverso i cupi scenari della Los Angeles postbellica. Nelle diverse location troverete dei testimoni da interrogare, ma prima è sempre consigliabile passare la zona al setaccio e procedere alla raccolta degli indizi. Il taccuino, che potrete portare in primo piano e consultare in qualsiasi momento, rappresenta un vero e proprio cardine di tutta la detection e, quindi, del gameplay stesso: ogni tipo di informazione, dai dialoghi agli oggetti rinvenuti sulla scena del crimine, dalla schedatura dei personaggi coinvolti alle domande e risposte degli interrogatori, sarà automaticamente inserito nell'agenda, il cui buon uso vi aiuterà a chiudere il puzzle alla svelta e a fare carriera all'interno dei vari dipartimenti del LAPD.

Il sistema di interrogatorio è senza dubbio l'elemento di maggiore rilevanza. Infatti, a seconda della risposta che il testimo-

■ DOWN Chiaramente, l'investigazione sarà il cuore del gioco. Imparate a osservare attentamente le reazioni dei testimoni: spesso sarà la chiave per risolvere molti dei casi.

■ UP Le espressioni dei volti dei protagonisti sono a dir poco impressionanti. Semplicemente, finora, non abbiamo mai visto nulla di simile in un videogioco.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Australia
Developer: Team Bondi
Publisher: Rockstar Games
Genere: Avventura/ Investigativo
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Team Bondi

Software house nata nel 2003, Team Bondi è un'azienda indipendente che si occupa dello sviluppo third party di opere videoludiche dal taglio fortemente cinematografico. McNamara, il fondatore, è stato il direttore dello sviluppo dello SCE Soho Studio a Londra, ed è anche sceneggiatore e regista di The Gateway, titolo di grande successo uscito su PlayStation 2. L.A. Noire è il progetto più ambizioso della software house australiana, già in lavorazione da diversi anni.

Il passato di Brendan McNamara

McNamara ha sempre amato fondere cinema e videogiochi, come ampiamente dimostrato da The Gateway. L.A. Noire rappresenta una sfida ardua e un gioco complesso da sviluppare e da portare a termine, ma al contempo è la più grande possibilità che Team Bondi ha per conoscere le luci della ribalta. I molti anni di sviluppo sono serviti per rifinire e rivedere ampiamente il progetto, giunto adesso a una impressionante qualità generale. Se le premesse sono queste, non ci resta che incrociare le dita.

DOWN Non mancheranno di certo scene con alto tasso di violenza. D'altra parte, non dimentichiamolo, si tratta pur sempre di un gioco che verrà distribuito da Rockstar Games.

Pillole di Action

Sebbene l'investigazione si basi principalmente sugli interrogatori, il gameplay di L.A. Noire riserva anche degli inserti di action: a dispetto di un ricorrente striscione appeso da un lato all'altro della strada recante la scritta "Drive Safely", vi troverete spesso a condurre adrenalinici inseguimenti in auto dove dovrete stare attenti a non fare incidenti, pena il fallimento del caso. Vi toccherà anche pedinare i testimoni sospetti senza essere scoperti e sarete coinvolti in intense sparatorie che vi obbligheranno a proteggere voi stessi e i vostri testimoni, a imbracciare l'arma per uccidere i "cattivi" o, in alcuni casi, a difendervi nel modo più classico facendo a pugni.

ne fornirà alla vostra domanda, avrete tre diverse possibilità di scelta: crederg li, dubitare e quindi forzarlo a dire la verità oppure accusarlo apertamente. Ovviamente, le ultime due scelte sono le più delicate: forzare il testimone potrebbe aiutarvi a intaccare la sua reticenza, ma eventualmente anche a chiuderlo e bloccarlo senza avere la possibilità di ricevere maggiori informazioni. Allo stesso modo, l'accusa va gestita con accortezza perché dalla lista presente sul vostro taccuino dovrete scegliere solo la prova schiacciante che farà crollare il teste, mentre in assenza di prove o nel caso di una scelta poco appropriata, il personaggio si arrabbierà precludendovi una progressione positiva della vicenda. A seconda delle vostre scelte, vi troverete a battere il terreno d'indagine in modi diversi: una sola mossa falsa potrebbe dilatare di molto il tempo di risoluzione del caso, rendendo la vostra investigazione faticosa e complicata (pensate se il teste si rifiutasse di darvi la targa di un'auto obbligandovi a passare in rassegna il lungo elenco fornitovi dalla polizia prima di trovare la vettura incriminata), mentre con un accumulo di errori vi ritroverete dritti al Game Over.

Un setting suggestivo, un genere videoludico inedito, un plot avvincente, un gameplay fortemente innovativo. Il nuovo titolo di Rockstar Games continua a sperimentare sul rapporto tra cinema e videogioco,

collocandosi magistralmente a metà strada tra i due media senza mai perdere di vista le peculiarità del mezzo interattivo. In attesa della sua uscita sul mercato, prevista per la primavera del 2011 per PS3 e Xbox 360, continueremo a tenere d'occhio L.A. Noire, statene certi.

Ilaria "G-Girl" Colla

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Atlus
Publisher: Atlus
Genere: Action
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Atlus

Fondata a Tokyo, Atlus si occupa di sviluppo, pubblicazione e distribuzione di videogiochi dal lontano 1986. È conosciuta soprattutto per l'apprezzata serie di GdR Shin Megami Tensei, che tra sequel e spin-off conta all'incirca trenta titoli, il primo dei quali sviluppato per NES a partire da una trilogia di romanzi. La mascotte della casa è Jack Frost, personaggio del famoso franchise.

Storia Atlus

Tactics Ogre
1998 (PS2)

Rule of Rose
2006 (PS2)

Shin Megami Tensei: Persona 3
2008 (PS2)

Shin Megami Tensei: Persona 4
2009 (PS2)

Catherine

CONCEPT ■ Tra incubo perenne e pericolosa realtà, erotismo e horror, perversioni e stranezze, il primo titolo HD di Atlus promette un'esperienza senza pari.

Le devianze e le ossessioni di un uomo diventano realtà (o forse no?)

La vita di un uomo, a causa di una donna, talvolta può tramutarsi in un inferno dal quale è impossibile fuggire. Le perverse ossessioni, le irrefrenabili pulsioni sessuali, le ansie inutilmente represse, le paure che traboccano fuori dalla mente per ammorbare e ferire la persona amata, sono solo alcuni degli elementi presenti in Catherine.

Vincent è un uomo sulla trentina come tanti altri, che trascina la sua relazione sentimentale con Katherine (si, con la K) da troppo tempo nonostante il loro rapporto si sia incagliato sul fondo oscuro di una deprimente quotidianità. L'incontro con Catherine, presumibilmente immaginario ma forse reale, sarà in grado di partorire il seme della follia di Vincent. I più smaliziati, a questo punto, avranno già colto lo stesso parallelismo intercorso tra Mary e Maria di Silent Hill 2: la prima è la moglie malata ma reale di James; la seconda, sfuggente e fumosa, la personificazione di ciò che lui avrebbe sempre voluto fosse. Tutte le notti, immersi in un vivido sogno (o nella distorta realtà percepita da una mente fortemente deviata?), vivremo le tormentose apparizioni di un mondo dove i più reconditi orrori della sua mente incontreranno la travolgente lussuria della voluttuosa Catherine, tra scene grottesche dove figure caprine incravattate vagano su tappeti rossi cremisi, oscene mostruosità tutte orifizi e lame o di bianco nuziale vestite che minacciano la nostra impalpabile incolumità, e passionali momenti di sesso dove cederemo incondizionatamente a lei il nostro corpo. Il surrealismo tanto caro a David Lynch, il ricercato e piacevole stile anime, la simbologia a cavallo tra malizia e demonologia, la tiepida fusione di due piani esistenziali immanenti, trovano in Catherine la loro perfetta alchimia.

In questa impalcatura narrativa e immaginifica che genera costanti dubbi nel videogiocatore, Atlus decide sapientemente di lasciare tutto così come sta, nascondendo ancora gelosamente ciò che sarà la struttura portante di questo misterioso titolo. Sebbene si tratti di un action, mancano ancora troppi dettagli per capire in che modo verremo condotti lungo la complicata avventura. Se è vero che il team di sviluppo, già responsabile degli ultimi due Persona, lascerebbe intuire la presenza di alcuni elementi da GdR, la cornice erotica e malata di Catherine suggerisce ben altro.

Viste le entusiasmanti premesse e il coraggio nel proporre argomenti che da troppo tempo sono considerati dei tabù nel mondo videoludico, non ci resta che attendere con ansia quello che si preannuncia come uno dei giochi più particolari, complicati e potenzialmente esplosivi nella trama che si siano mai visti: vero fulcro tramite il quale cogliere l'infinità di sottotesti e giungere a uno dei diversi finali previsti da questa maledetta e allucinante visione distorta, sempre in bilico tra l'onirico e l'opprimente realismo esistenziale.

Domenico "Valthiel" Musicò

■ UP: Una mostruosa versione di una donna in abito nuziale. Si tratta forse della folle paura del matrimonio con la sua amata Katherine nel mondo reale? Vincent è un personaggio davvero molto complicato, fatto più di ombre che di luci.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS3, Xbox 360
Origine: Stati Uniti
Developer: Day 1 Studios
Publisher: Warner Bros. Games
Uscita: Marzo 2011
Genere: FPS/ Survival Horror
Giocatori: 1-12

Profilo

Day 1 Studios

Fondata nel 2001, con quartier generale a Chicago, nell'Illinois, Day 1 Studios ha cominciato a farsi strada nell'industria con gli ottimi Mechassault per Xbox, e successivamente con il porting del primo F.E.A.R. su PlayStation 3 e Xbox 360. Il talentuoso studio, che ha mostrato le sue capacità anche con Fracture, spettacolare titolo d'azione edito da LucasArts, potrebbe trovare la sua definitiva consacrazione con il terzo capitolo di F.E.A.R.

Storia

Bizarre Creations

MechAssault
2002 (Xbox)

MechAssault 2: Lone Wolf
2004 (Xbox)

F.E.A.R.
2005 (Multi)

Fracture
2008 (Multi)

F.3.A.R.

CONCEPT Dopo Project Origin, ritorna uno degli sparatutto più spaventosi di sempre. Con l'aiuto del grande John Carpenter, si prova a elevare il fattore P.A.U.R.A.

Uno dei maestri dell'horror per il salto definitivo

John Carpenter e Steve Niles sono due nomi in grado di accendere i cuori degli amanti del genere horror. Il primo, regista affermato di successo, sarà chiamato a dirigere i filmati di questo terzo appuntamento del franchise di F.E.A.R. L'altro, noto fumettista horror americano, avrà invece il compito di redigere storia e sceneggiatura. Sono due ingredienti che, da soli, bastano per far spiccare verso l'alto l'asticella del livello di attesa per F.E.A.R. 3 (rinominato F.3.A.R), in sviluppo presso Day 1 Studios, noto per la serie di MechAssault e il divertente Fracture. Va detto subito che di grosse novità rispetto ai capitoli precedenti non ce ne saranno, ma le innovazioni inserite sono in grado di destare più di un'attenzione. L'inserimento più importante riguarda infatti la modalità cooperativa, che permette adesso a due giocatori di completare insieme l'avventura. Uno prenderà il ruolo di Point Man (protagonista del primo episodio), l'altro di Paxton Fettel (suo antagonista), costretti loro malgrado a collaborare per risolvere una volta per tutte il mistero di Alma, terrificante bambina nonché loro genitrice. Il risultato è strabiliante. Se con Point Man il gameplay resterà bene o male simile a quello dei primi due episodi, fatta eccezione per un evoluto sistema di copertura (che ricorda quello visto in Killzone 2), nei panni di Fettel le cose saranno totalmente differenti. Niente armi, solo poteri psichici e paranormali che permetteranno al giocatore di uccidere i nemici, per esempio, con un'onda d'urto; possibile, inoltre, l'utilizzo della telecinesi o, addirittura, il controllo diretto degli avversari! In quest'ultimo caso le variabili si sprecano: controllando un semplice soldato avremo un risultato simile a un normale sparatutto, mentre se riuscissimo a controllare uno zombie, dovremo abbandonare qualsiasi strategia possibile e affidarci esclusivamente ad attacchi corpo a corpo incontrollati senza un minimo di criterio.
Appare evidente dunque come Day 1 Studios abbia intenzione di realizzare un prodotto praticamente dai due volti: uno che richiami parecchio i predecessori e l'altro totalmente innovativo, seppur per i due personaggi lo scorrere dei livelli sarà ovviamente identico. A ogni modo, la portata di questa novità va valutata con attenzione, dato che esiste il rischio di inoltrarsi troppo nell'azione pura (vista anche la presenza dei mech da combattimento), sacrificando la componente horror tanto amata dai fan della serie (sebbene le premesse lascino intendere che questo capitolo sarà il più pauroso di sempre). Ma se Day 1 Studios riuscirà a trovare il giusto equilibrio tra le cose, potremmo essere davanti a un nuovo importante esponente del genere degli sparatutto.

Giovanni "Benenath" Ferlazzo

Up: Gli incontri spaventosi con Alma saranno ancora una volta al centro della vicenda. Carpenter e Niles faranno sicuramente il possibile per migliorare sempre di più queste fasi e creare la formula horror perfetta.

Up: Il nuovo volto di F.E.A.R. Niente armi, solo poteri psichici a non finire. Ma non abbiate paura (!), nei panni di Point Man ritroverete esattamente ciò che vi aspettereste dalla serie.

UP: Come vedete, il gioco offre anche altri tipi di "bellezze"...

Test Drive Unlimited 2

CONCEPT L'icona del free-racing videoludico ritorna in pista a tutto gas, e mentre aspettiamo che compaia nel nostro specchietto retrovisore, tiriamo un attimo le somme di quanto visto finora...

Un'escalation di bellezze tutte curve!

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando Test Drive III: The Passion (1990) ha dominato le chart di tutto il mondo, nonostante oggi la sua gracchiante riproduzione di un motore a 48 valvole, 5,709 cc di cilindrata, e 492 sbizzarriti cavalli non possa che risultare alquanto ridicola. Ma la sensazione di meraviglia dagli squisiti toni pseudo-infantili, fomentata dalla rivoluzionaria possibilità di controllare a nostro piacere le luci di posizione, i tergicristalli e l'autoradio, è ancora un ricordo cristallino nelle memorie della comunità videogiocatrice. Peccato solo che rappresentasse anche l'ultimo guizzo creativo della saga targata Accolade per ben sette anni, un tempo eterno, videoludicamente parlando. L' entusiasmo tende a scemare repentinamente, pad alla mano e primo codice giocabile del titolo a nostra disposizione. Fin dai suoi primissimi minuti, infatti, TDU2 sembra ribadire una totale dedizione verso la curiosa struttura da social network in salsa Sims del primo capitolo, che ci è parsa strizzare l'occhiolino alla blasonata utility Home della dashboard Sony. Eden Games si è sbizzarrita ancora più che nell'originale, se possibile, rimpinzando la produzione di discutibili elementi di contorno, il più delle volte fini a se stessi. In tal senso, gli ambienti interattivi si sprecheranno, seppur limitando le vostre azioni contestuali al solo shopping sfrenato, e proponendo di quando in quando qualche alternativa come il gioco d'azzardo nei casinò sparsi per la città. Peccato che la riproduzione poligonale di strade, vicoletti e grattacieli non regga tuttavia il passo col tempo, impallidendo perfino davanti a titoli anzianotti come lo stesso GTAIV. Purtroppo per Eden Games, i traguardi appaiono ancora piuttosto lontani, una volta preso il controllo di uno dei tanti bolidi messi a disposizione dal gioco: quello che dovrebbe infatti essere il cuore pulsante del titolo, la sua natura di racing game, si rivela assai claudicante, inficiata da un modello di guida e da una fisica di gioco al di sotto anche dei risultati ottenuti con il primo TDU. I danni sulle vetture vestono i panni di pura funzione estetica (in GTIV, due anni fa, si era già visto di meglio); la nostra andatura in curva non appare rispettare in alcun modo le specifiche dell'auto in uso, rendendo identica la risposta di un 4x4 e quella di un'auto a trazione posteriore con motore anteriore; le campionature del parco auto, infine, risultano alquanto povere anche per le orecchie meno affinate... Insomma, dopo questa prima prova su strada, appare piuttosto evidente che se Eden Games non si concentrerà su tali lacune nel breve tempo a disposizione, un bel frontale non glielo toglierà nessuno. Ma noi di GR vogliamo comunque essere speranzosi, almeno in memoria dei radiosi ricordi che questa saga ci ha donato nel tempo...

Valerio Pastore

UP: Sotto il puro aspetto estetico delle livree dei bolidi presenti, il titolo raggiunge nuove traguardi, risultando inferiore al solo titolo Polyphony.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Eden Games
Publisher: Atari
Genere: Corse
Uscita: 11 Febbraio 2011
Giocatori: 1-8

Profilo Eden Games

Eden Games è nota per le saghe di Need for Speed e V-Rally, nonché per l'episodio Unlimited della veterana serie di Accolade Test Drive. Eden Games ha anche sviluppato il chiacchierato Alone in the Dark del 2005, uscito nel 2008 per Xbox 360 e PC, e solo più tardi anche PS3. Acquistata nel lontano 2002 dal gruppo Infogrames, Eden è oggi una sussidiaria di proprietà di Atari.

Storia Eden Games

V-Rally
1997 (Multi)

Need for Speed: Porsche Unleashed
2000 (Multi)

Kya: Dark Lineage
2003 (PS2)

Test Drive: Unlimited
2006 (Multi)

Alone in the Dark
2008 (Multi)

Xenoblade

CONCEPT Un gioco di ruolo di stampo giapponese che fa della grandiosità il suo punto di forza, direttamente dagli studi di Monolith Soft.

Il lascito di due divinità

Non è facile parlare di Xenoblade. Più che di parole, siamo convinti che abbiate bisogno di dare un'occhiata alle immagini in questa pagina, o a qualche trailer in giro per la rete, per comprendere al meglio le emozioni di cui un level design del genere vuole farsi latore. Il gioco immerge il suo background culturale direttamente all'interno di un enorme conflitto avuto luogo all'inizio dei tempi: due antichissime divinità, Kyoshin e Kishin, si scontrarono senza che nessuna delle due ne uscisse vincitrice. I loro corpi sono ancora lì, immobili, a costruire l'immensità del mondo di gioco. Esattamente. Come in un'improbabile visione gerarchica, gli umani calpesteranno, letteralmente, le divinità, esanimi da ormai troppo tempo, rendendone i cadaveri impotenti spettatori di lunghe guerre fra tribù, fulcro narrativo del gioco. La proverbiale "goccia che fa traboccare il vaso" è rappresentata dal momento in cui l'esercito di Kishin attacca le terre avversarie, su cui vive anche Shulk, il protagonista, dando così origine a nuove ondate belliche. Di conseguenza, il compito del giocatore sarà quello di far valere le proprie forze contro l'esercito nemico, vendicando le uccisioni subite e ristabilendo la pace sui due continenti. Tutto questo, ovviamente, come in ogni JRPG che si rispetti, supportato da decine di missioni secondarie sparse lungo il mondo di gioco, con nuovi spunti offerti dai personaggi non giocanti. Un ruolo cardine nell'avventura, poi, sarà coperto da un'antichissima spada, chiamata Monado, che si dice veda le sue origini proprio nell'antichissimo scontro che ha dato origine alla storia. A proposito di scontri, che dire del sistema di combattimento? Xenoblade presenta un'impostazione ibrida: sebbene il movimento del protagonista sia totalmente controllabile, le azioni basilari saranno gestite dalla CPU, mentre per quelle più complesse ci si dovrà rivolgere a un comodo menu situato sul lato inferiore dello schermo. Ah, e niente incontri casuali: tutti i nemici saranno ben visibili sulla mappa. Dopo una disamina delle meccaniche generali del titolo, sembra doveroso spendere qualche parola sull'impatto visivo del lavoro di Monolith Soft. Xenoblade è, senza mezzi termini, semplicemente grandioso. L'espediente degli enormi corpi su cui ci muoveremo è capace di offrire bellissimi scorci difficilmente già visti sulla console Nintendo, con un mondo esplorabile che si spinge anche in alto, oltre le nubi. Un comparto grafico che accoglie naturalmente anfratti rocciosi, ma anche bellissime spiagge carezzate dal mare, e fittissimi boschi verdastri, e paludi, e sentieri, tutto completamente esplorabile. Se siete nel novero di chi ama il modo giapponese di fare GdR, non c'è nient'altro da aggiungere, se non che dovete assolutamente procurarvelo (i puristi lo giocheranno volentieri anche in giapponese) o armarvi di pazienza sperando che esca presto anche in Occidente.

Giovanni Biasi

Down: Gli incontri con i personaggi non giocanti potranno introdurre le numerosissime missioni secondarie disseminate lungo l'avventura.

Up: Il sistema di combattimento ibrido richiede tattica, strategia e precisione.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii
Origine: Giappone
Developer: Monolith Soft
Publisher: Nintendo
Genere: GdR
Uscita: Disponibile (JAP)
Giocatori: 1

Profilo Monolith Soft

Monolith Soft è una software house celebre in particolar modo per alcuni lavori riguardanti il panorama ruolistico giapponese. Autori dei famosi episodi di Xenosaga, i ragazzi di questo studio di sviluppo si sono distinti per i due episodi di Baten Kaitos su GameCube, e poi per Disaster su Nintendo Wii.

Storia Monolith Soft

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht
2002 (PlayStation 2)

Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean
2003 (Nintendo GameCube)

Disaster: Day of Crisis
2008 (Wii)

GR
Game Republic
AWARDS
2010

Tornano i premi più attesi: GLI OSCAR DI GR PER I *MIGLIORI VIDEOGIOCHI* dell'anno appena trascorso...

di Marco Accordi Rickards

In effetti si tende sempre a dirlo: l'anno passato è stato molto significativo per il mondo dei videogiochi. Questa volta, però, complici le uscite dei nuovi hardware anti-Wii da parte di Sony (Move) e Microsoft (Kinect) e di tanti grandi capolavori lungamente attesi, questa frase un po' roboante è particolarmente azzeccata. Ecco perché, quando ho chiamato a raccolta nella Capitale tutto il GR Team per la serata di attribuzione dei GR Awards 2010, sapevo che sarebbe stata una lunghissima notte di passione. Così è stato. La discussione è stata animata e molto accesa, sempre civile (o quasi) e aperta a 360°. Non si è discusso solo di videogiochi, ma anche delle stesse categorie (noterete che infatti qualcosa è cambiato, dallo scorso anno) e del senso o meno di continuare a parlare di 'generi' quali azione, avventura, FPS o platform. Per ora sono rimasti, ma una cosa è certa: nel 2011 dovremo affrontare questa problematica, divenuta sempre più scottante e attuale a seguito del processo di contaminazione e ibridazione dei generi tradizionali.
Nel lasciarvi ai GR Awards e nell'invitarvi a commentarli con il sottoscritto e Mossgarden in GR Hotel (gr.hotel@playmediacompany.it) e con tutta la redazione nella GR Official Community su Facebook, voglio solo dirvi che siamo particolarmente fieri delle nostre scelte. E sapete perché? Perché denotano coraggio e una forte linea editoriale che ci caratterizza e differenzia dalla massa della critica appiattita su posizioni standard. Potete criticarci o lodarci, ma certamente non potete ignorarci. Buona lettura... che la premiazione dei Game Republic Awards 2010 abbia inizio!

gli altri vincitori

MIGLIOR ACTION/ ADVENTURE
RED DEAD REDEMPTION
Runner up: Alan Wake

MIGLIOR ACTION
GOD OF WAR III
Runner up: Bayonetta

MIGLIOR SPORTIVO
FIFA 11
Runner up: NBA 2K11

MIGLIOR RACING
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
Runner up: Gran Turismo 5

MIGLIOR STRATEGICO/ GESTIONALE
STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
Runner up: Civilization V

MIGLIOR FPS
CALL OF DUTY: BLACK OPS
Runner up: Halo Reach

MIGLIOR MULTIPLAYER
CALL OF DUTY: BLACK OPS
Runner up: Halo Reach

GIOCO DELL'ANNO

MASS EFFECT 2

RUNNER UP: **RED DEAD REDEMPTION**

Mass Effect 2, capolavoro assoluto di BioWare nonché uno dei GdR più belli di tutti i tempi, mostra al mondo il significato dei termini "fantascienza moderna" ed "epicità". È ciò che un nuovo Star Wars avrebbe dovuto essere e molto di più. Intenso, profondo e attualissimo a livello di gameplay, Mass Effect 2 traccia i nuovi confini narrativi del Videogioco. Se al fotofinish è riuscito a superare Red Dead Redemption, epocale capolavoro di Rockstar, è evidentemente molto vicino alla perfezione.

DELUSIONE DELL'ANNO

HEAVY RAIN

RUNNER UP: **GRAN TURISMO 5**

Dopo averci donato opere intelligenti, innovative e a tratti geniali, David Cage ci illude con Heavy Rain, carrozzone pretenzioso e claudicante che, in nome del mito del superamento del concetto standard di videogioco, si rivela un Dragon's Lair del 2010 senza gameplay e unicamente basato su una storia velleitaria ma in realtà banale, incongruente e dalla sceneggiatura risibile. Heavy Rain non è un Videogioco e questo, per noi di Game Republic, non è né sarà mai un complimento.

UP: Molyneux ha progetti molto ambiziosi per il futuro del gaming. Non poteva che essere lui il Man of The Year!

UOMO DELL'ANNO

PETER MOLYNEUX

RUNNER UP: **MARK PINCUS, CEO DI ZYNGA**

Dopo una carriera semplicemente leggendaria, iniziata con l'invenzione dei god game (Populous), Sir Peter Molyneux celebra il suo 2010 lanciando Fable III, il capitolo che consacra la sua saga ruolistica e la porta a maturazione artistica. Inoltre l'uscita del Kinect, al quale Molyneux ha intensamente lavorato, apre le porte alle sue brillanti sperimentazioni: che il Project Milo sia davvero destinato a segnare una nuova strada per il coinvolgimento dei giocatori e una nuova evoluzione delle opere multimediali interattive tradizionali?

MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
MASS EFFECT 2
Runner up: Fable III

MIGLIOR PLATFORM
SUPER MARIO GALAXY
Runner up: Donkey Kong Country Returns

MIGLIOR PICCHIADURO
SUPER STREET FIGHTER IV
Runner up: BlazBlue: Calamity Trigger

MIGLIOR COLONNA SONORA ORIGINALE
MASS EFFECT 2
Runner up: Assassin's Creed: Brotherhood

MIGLIORI EFFETTI SONORI
GRAN TURISMO 5
Runner up: Silent Hill: Shattered Memories

MIGLIOR GIOCO PER CONSOLE PORTATILE
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
Runner up: God of War: Ghost of Sparta

MIGLIOR GIOCO SULLE NUOVE PIATTAFORME
ANGRY BIRDS
Runner up: FrontierVille

LIMBO

RUNNER UP: **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**

Non ce n'è per nessuno, quest'anno. Playdead mette a segno un gran colpo con il suo Limbo, gioco (semi) indipendente dalla forza visionaria senza pari, dove il bianco e nero evoca sogni e fantasmi, e dove ogni immagine è pura e incontaminata arte.

GOD OF WAR III

RUNNER UP: **WORLD OF WARCRAFT: MASS EFFECT 2**

Di fronte alla maestosità grafica di God of War III, autentico titano per PS3 generato dagli studi di Santa Monica, persino il sontuoso Mass Effect 2 deve chinare la testa. Kratos, a livello tecnico, non fa prigionieri, e si aggiudica la miglior grafica.

MIGLIOR GRAFICA (TECNICO)

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

RUNNER UP: **SBK X**

Sebbene SBK X gli sia superiore a livello di gioco complessivo, GR premia l'esordio di Milestone nell'arena del rally. Se il primo capitolo è già su questi livelli, l'Italia rischia di consolidare il suo status di eccellenza nel settore racing.

MIGLIOR GIOCO ITALIANO

SUPER MARIO GALAXY 2

RUNNER UP: **HALO REACH**

Un abisso tra il vincitore e qualsiasi runner up. Il Dio dei Videogiochi Shigeru Miyamoto torna a impartire lezioni di game design e, molto semplicemente, non c'è più storia. Super Mario Galaxy non è un semplice gioco, ma un manuale di design.

DANCE CENTRAL

RUNNER UP: **DISNEY EPIC MICKEY**

Dobbiamo essere sinceri: le lineup di lancio del Kinect e del PlayStation Move ci hanno lasciato molto perplessi. Harmonix, tuttavia, ci ha sorpreso con un simulatore di ballo hardcore e convincente, che lascia intravedere un futuro interessante.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

RUNNER UP: **MASS EFFECT 2**

Il nuovo affresco interattivo di Ubisoft è un gigantesco tributo alla ricchezza espressiva del medium videoludico, un'opera che sa avvincere, incuriosire e informare allo stesso tempo. Il setting rinascimentale italiano è mozzafiato.

PREMIO SPECIALE PER IL PARTICOLARE VALORE CULTURALE (IN COLLABORAZIONE CON AIOMI)

ALAN WAKE

RUNNER UP: **SCOTT PILGRIM VERSUS THE WORLD**

Nonostante i suoi tanti difetti abbiano impedito ad Alan Wake di battersi per il titolo di gioco dell'anno, la nuova fatica di Remedy (Max Payne) è un videogioco dal feeling cinematografico molto più valido e intenso di Heavy Rain.

PREMIO SPECIALE PER L'IBRIDO CINEMA-VIDEOGIOCHI (IN COLLABORAZIONE CON CVG, WWW.CINEMAEVIDEOGIOCHI.COM)

FRANCIS YORK MORGAN (DEADLY PREMONITIONS)

RUNNER UP: **JOHN MARSTON (RED DEAD REDEMPTION)**

John Marston è una summa riuscitissima delle migliori maschere western, ma Francis York Morgan, star del sorprendente Deadly Premonitions, è un personaggio unico sia per caratteristiche che per modalità espressive. Impossibile non esserne colpiti.

MIGLIOR PERSONAGGIO MASCHILE

JACK, SUBJECT ZERO (MASS EFFECT 2)

RUNNER UP: **BAYONETTA (BAYONETTA)**

Ecco l'esempio di come un personaggio femminile possa essere fortemente caratterizzato, profondo e libero da ogni adesione a cliché. Maschile, sexy, spietata e tormentata, il Soggetto Zero è uno dei punti di forza del cast di Mass Effect 2. Leggendaria.

MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE

LIGHTNING (FINAL FANTASY XIII)

RUNNER UP: **BARRY WHEELER (ALAN WAKE)**

L'opera è controversa e ha spaccato in due la redazione di GR, ma la sua stella, Lightning, è riuscita a catalizzare bene il nostro fastidio. Belloccia, antipatica e modaiola: in sé porta ogni tratto negativo del character design di Square Enix.

PERSONAGGIO CHE NON VORREMMO VEDERE MAI PIÙ

PERCHÉ LA NOTTE

Avremmo potuto rendere tutto più semplice. Certo. Fare come accade altrove... un semplice giro di mail, una consultazione tiepida e mediata dalla distanza per un voto, un voto come tanti. E via: ecco gli Awards fatti e finiti. Be', ci spiace per chi ragiona così ma le cose vanno molto diversamente, dalle parti di Game Republic. L'unica rivista italiana multipiattaforma in edicola è un santuario di appassionati di videogiochi, e qui da noi i premi per i migliori titoli dell'anno sono una cosa dannatamente seria. Ecco perché abbiamo annunciato pubblicamente la serata e ci siamo riuniti tutti insieme: per poterci confrontare, per poter discutere... eventualmente, persino litigare! Sì, perché questo significa condividere le passioni, e fare ciò equivale a rendere i GR Awards dei premi autentici, sentiti. Veri.

Un Oscuro Scrutare

Cercare di scucire informazioni concrete su Batman: Arkham City da Rocksteady Studios è come tentare di parlare seriamente col Joker. Siamo riusciti a strappar loro qualche risposta, ma non siamo ancora certi di come interpretarle...

Se tra chi legge c'è qualcuno che non crede che Batman: Arkham Asylum sia la più grande trasposizione videoludica di un fumetto, allora molto probabilmente non lo ha ancora nemmeno giocato. Non insisteremo su tutti gli elementi che Rocksteady Studios ha azzeccato nel confezionare la sua opera magna, perché si tratta ormai di storia arcinota. La vera questione è come il team abbia intenzione di continuare a costruire su quella reputazione quando l'intero ambiente si aspetta un seguito ancor più grande, più bello e più ambizioso.
"Quando abbiamo iniziato a lavorare su Arkham Asylum, i nostri due pilastri sono stati creare un gioco il più autentico possibile nonché uno che fosse molto divertente da giocare, e combinare questi due elementi. Le nostre priorità sono le stesse anche per Arkham City", dice Sefton Hill, fondatore di Rocksteady Studios e director di entrambi gli episodi di Arkham. "Ogni decisione che compiamo si basa su Batman e su ciò che farebbe in tale situazione: il gioco riflette totalmente ciò che il personaggio è? Inoltre, venendo ad Arkham City, volevamo compiere lo stesso passo in avanti fatto con Arkham Asylum. Volevamo sfidarci. Internamente, l'elemento più grosso che intendevamo rafforzare era il concretizzarsi del sogno di essere Batman nelle strade di Gotham. Cosa si prova a sfrecciare attraverso le strade affrontando i supercattivi? Era quest'idea a esaltarci".
Pur con l'aumento di proporzioni che il seguito subirà espandendo i propri confini oltre il vecchio manicomio e su un'intera sezione di Gotham City, Hill asserisce che i riflettori resteranno su Batman stesso. "Come studio non siamo molto interessati alla tecnologia fine a se stessa. Noi ci occupiamo di gameplay, e dunque il nostro obiettivo primario è sempre chiederci come realizzare un gioco migliore. Tutto ruota attorno al nostro desiderio di creare un'esperienza su Batman".
Questa incrollabile dedizione al personaggio ha portato Rocksteady a prendere alcune decisioni difficili che potrebbero irritare i fan della licenza. Prendiamo per esempio i veicoli; la grandezza del nuovo mondo di gioco che Batman si troverà a esplorare suggerirebbe la possibilità di percorrerne

■ Hill esita a parlare dell'aggiunta di elementi di rigiocabilità, ma ammette che sarà presente una modalità New Game+.

le strade sulla Batmobile, se non altro per comodità. Di conseguenza, la rivelazione di Hill in merito sembra contraddire non solo le nostre aspettative sul gioco, ma persino il canone di Batman stesso. "Questo è buffo", riconosce, sebbene nessuno di noi due rida. "Non esistono veicoli controllabili nel gioco perché ciò su cui ci concentriamo realmente è Batman stesso. Lo consideriamo, se volete, il veicolo definitivo". Veicolo definitivo? Ci si affacciano subito alla mente scene di Robin in sella a Batman che si afferra alle sue orecchie come se fossero il manubrio di una moto, anche se chiaramente Hill ha altre idee. "Il nostro motore è stato concentrarci sulle capacità di spostamento di Batman. Ovviamente ci si trova in un'area di gioco ben più estesa, quindi nel nostro processo di sviluppo ha avuto una parte anche l'espansione delle abilità esplorative di Batman, con l'aggiunta di nuovi modi per volare e sfruttare il rampino, come la possibilità di usarlo in corsa o di sprintare dalla cima degli edifici. Una parte consistente dello sviluppo è stata proprio volta a esaudire il desiderio di provare le sensazioni di Batman all'interno di un distretto di Gotham City. Volevamo espandere il personaggio anziché creare una schiera di veicoli da usare".

Per correttezza, Hill di certo non esagera quando afferma che la priorità è stata posta su Batman. Gli chiediamo in che modo le abilità combattive del Cavaliere Mascherato saranno migliorate nel sequel e ci riesce poi difficile cercare di fermare il suo elenco di nuove mosse. "Non stiamo tentando di rivedere completamente il sistema perché abbiamo ricevuto moltissimi riscontri positivi dalle persone che hanno giocato il primo episodio, e tra le cose che volevamo fare c'era la creazione di un sistema con cui trovarsi subito a proprio agio senza per questo sacrificarne la profondità. Volevamo espandere e arricchire quello stesso sistema e realizzare una seconda versione di Freeflow anziché impostare un sistema di combattimento da zero. Costruiremo quindi sicuramente sulla solida struttura già presente.

"Stiamo aggiungendo una caterva di nuove mosse. Abbiamo il 'beatdown', ovvero l'abilità di eseguire un attacco rapido e focalizzato su un nemico senza atterrarlo, oppure contrattacchi ambientali con cui è possibile sbattere i nemici contro le pareti; abbiamo contrattacchi in combo in cui i nemici possono attaccare più volte con una singola mossa. Più nemici potrebbero attaccare in una volta e voi

Il Ragazzo Meraviglia

Non è ancora ufficialmente noto se robin apparirà o meno in Arkham City. Dovendo tirare a indovinare punteremmo sul no, ma Sefton Hill ritiene vi sia un posto anche per la spalla di Batman nelle sue storie moderne, riferendosi in particolare alle sue "ultime incarnazioni". Considerato questo, ve ne presentiamo alcune: quale vorreste vedere nel gioco?

Nightwing

SE IL ROBIN ORIGINARIO non trova posto in una moderna storia di Batman, forse il suo recente alter ego potrebbe. Compiuti diciotto anni, Dick Grayson ha assunto la guida dei Giovani Titani, abbandonando la maschera di Robin per quella di Nightwing, un'identità a metà strada fra Robin e Batman.

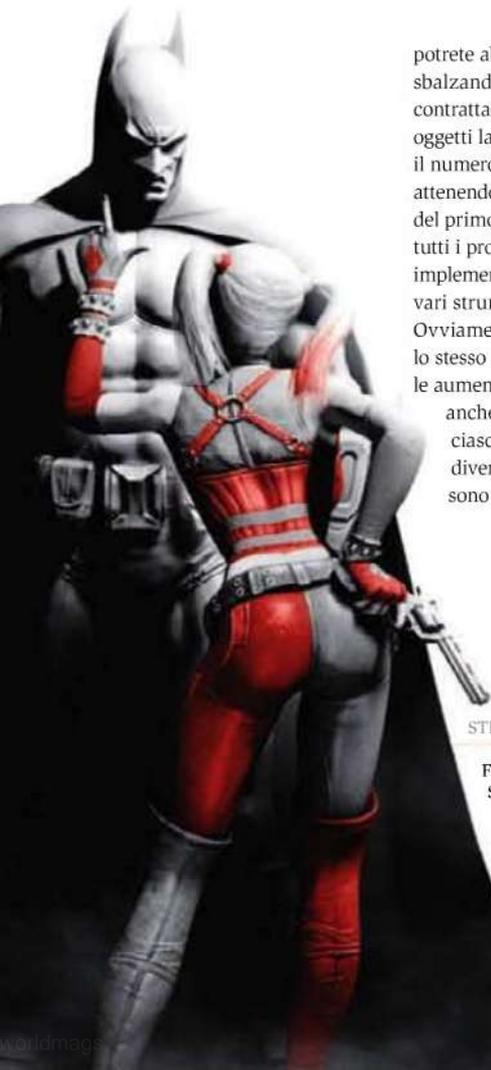
Jason Todd

IL SECONDO ROBIN era un orfano che Batman colse nel tentativo di rubare i pneumatici alla Batmobile e che tentò di rieducare. Todd era molto impopolare tra i fan, che votarono per la sua morte, e di conseguenza finì brutalmente ucciso da un Joker armato di spranga.

Tim Drake

TERZO ROBIN UFFICIALE, Drake si pone fra la purezza dell'originale Dick Grayson e il più ribelle Jason Todd. Detective dilettante, è deciso a sorpassare Batman nelle sue doti investigative. Si adatterebbe bene agli enigmi a base di gadget di Arkham City.

■ È stata mai considerata una modalità multiplayer per il primo titolo? "Ne abbiamo parlato all'inizio, ma penso siamo giunti alla conclusione che, se volevamo rendere giustizia a un gioco di Batman, dovevamo concentrarci sulle nostre priorità"

"Non esistono veicoli controllabili nel gioco perché ciò su cui ci concentriamo realmente è Batman stesso. Lo consideriamo, se volete, il veicolo definitivo"

potrete abbatterli tutti; potrete sferrare attacchi volanti sbalzando dei nemici contro gli altri avversari, o ancora contrattacchi a proiettile in cui respingerete al mittente gli oggetti lanciati dai nemici. Stiamo, insomma, ampliando il numero di mosse eseguibili dal giocatore, sempre però attenendoci al'colpo, contrattacco, stordimento, evasione' del primo episodio. Inoltre consentiremo di usare in combo tutti i propri gadget. Una delle cose che non avevamo implementato del tutto nel primo titolo era l'integrazione dei vari strumenti di Batman nel Freeflow".
Ovviamente, a nulla vale potenziare il combattimento se lo stesso non accade con gli avversari, ed è per questo che le aumentate proporzioni di Arkham City comprendono anche delle fazioni criminali, bande di teppisti guidate ciascuna da un diverso cattivo e sparse per la città. "Le diverse fazioni sono molto interessanti. Quando costoro sono fuggiti dall'Arkham Asylum avrete forse pensato che sarebbe scoppiato il caos, ma la realtà è che quando il Joker è riuscito a crearsi un seguito di suoi compagni reclusi si è stabilito una sorta di ordine", dice Hill. "Lo stesso vale per Due Facce e per altri personaggi in Arkham City. Dunque, primariamente, tutte queste persone lavoreranno per supportare il proprio boss e il supercattivo che li guida. Le azioni del giocatore nella storia principale, però, influenzeranno quest'assetto. Sicuramente vedrete Batman e le vostre azioni avere effetto su Arkham City, così come sulla struttura e sulla gerarchia delle gang. Questo elemento ci sembrava molto importante".
Nonostante l'accenno a dei rapporti di causa-effetto, Hill asserisce che sia stata data la priorità a una storia lineare su uno stile di gioco completamente libero in odore di GdR. L'esplorazione resta comunque leggermente aperta, ma in definitiva verrete trasportati attraverso la storia che Rocksteady intende narrare. "Ci piace perché riteniamo

STEPHANIE BROWN

FIGLIA DEL CATTIVO CLUEMASTER, Stephanie ha accettato per breve tempo il ruolo di Robin dopo che il padre di Tim Drake gli aveva proibito di continuare a fare la spalla di Batman. Ben presto venne rapita e torturata a morte. In pieno stile comic americano, però, è stata poi resuscitata diventando l'attuale Batgirl.

CAPPUCCIO ROSSO

IL PRIMO CAPPUCCIO ROSSO, un uomo misterioso in completo e maschera rosso vivo, era l'alias originario del Joker, ma la sua più recente identità è quella di un redivivo Jason Todd. Al suo ritorno, questi ha assunto il controllo di varie bande di Gotham, cosa che lo renderebbe il perfetto leader di una delle fazioni criminali di Arkham City.

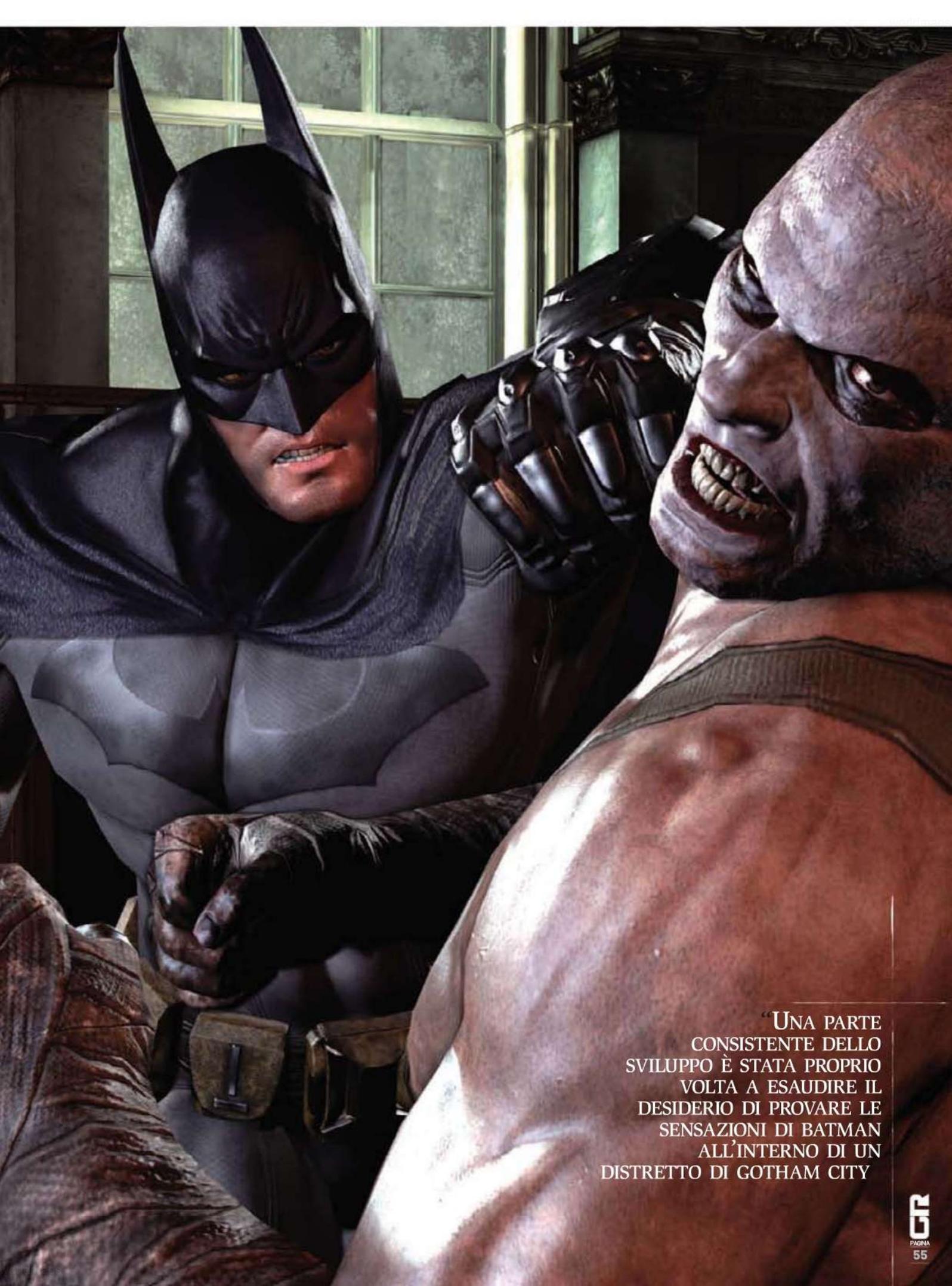
DAMIAN WAYNE

FIGLIO DI BRUCE WAYNE e di Talia al Ghul, Damian è stato cresciuto dalla Lega degli Assassini di Ra's al Ghul. È stato nominato Robin quando Dick Grayson ha vestito il costume di Batman sull'onda della "morte" di Bruce Wayne. Vista la conferma dell'apparizione di Talia al Ghul in Arkham City, Damian Wayne potrebbe seguirla.

City segna la seconda comparsa nella serie di Arkham del più riconoscibile ed enigmatico fra i nemici di Batman, il Joker. "Pensavamo vi fosse molto altro da dire su Joker e Batman e sulla loro storia", dice Hill.

sia importante mostrare la caratterizzazione di tutti gli attori primari del gioco. Allo stesso tempo, però, una delle cose che volevamo maggiormente era aggiungere storie secondarie facoltative da esplorare nel corso del gioco. Si tratta di una grande novità di Arkham City: poter affrontare le quest secondarie mentre si segue la trama centrale e incontrare così nuovi cattivi rinchiusi in città. Racconteremo la loro storia, come sono arrivati lì e come Batman interagisce con loro. Come reagirebbero persone diverse, per esempio Zsasz, se rimanessero rinchiuse lì, e come interagirebbe Batman con gente come lui? Potrete completare queste missioni per saperne di più sul mondo, oltre a guadagnare altri punti esperienza e potenziamenti". Per Arkham City è già confermato un gran numero di antagonisti principali, ma le missioni secondarie consentiranno a Rocksteady di aggiungere anche molti nemici minori, con l'intenzione di soddisfare i fan più sfegatati e non solo chi conosce unicamente i film. "Siamo veramente privilegiati", ammette Hill. "Siamo come il classico bambino in un negozio di caramelle: abbiamo un'enorme quantità di personaggi tra cui scegliere. Ma la storia e i personaggi sono così importanti per noi che, anziché selezionare dei cattivi soltanto perché ci piacciono, ci chiediamo sempre quale sia la storia più interessante da raccontare e scegliamo dei personaggi che possano sfidare Batman e conferire alla trama la miglior cadenza drammatica. È una posizione invidiabile in cui trovarsi, perché abbiamo una galleria di antagonisti grandiosa e per questo motivo non introduciamo alcun personaggio originale, ma ci limitiamo a scegliere quelli più adatti. "Stiamo realizzando il gioco con i fan di Batman in mente, ma anche per presentarlo a chi non ha ben presenti tutti gli aspetti del suo universo", continua. "Forniamo sempre le biografie di ogni personaggio e, quando li presentiamo, ci accertiamo che il giocatore capisca chi sono, cosa li spinge e cosa li differenzia l'uno dall'altro. Si tratta di fattori cui prestiamo sempre grande attenzione e che testiamo a ripetizione per sicurezza. Non vogliamo semplicemente assalire il giocatore con una moltitudine di volti diversi senza che capisca chi sono. Diamo tanta importanza ai moventi alle loro spalle che passiamo sempre un sacco di tempo a focalizzarci su questi elementi. Non stiamo solo cercando di strizzare nel gioco quanti più personaggi possibile; ognuno di loro sarà presente per una ragione".

"Non stiamo solo cercando di strizzare nel gioco quanti più personaggi possibile; ognuno di loro sarà presente per una ragione"

Quella ragione, nel complesso, sarà cercare di dare una batosta al nostro eroe, cosa che i malvagi avevano tentato di fare in Arkham Asylum senza successo; non solo perché la storia lo richiedeva, ma anche perché i loro schemi d'attacco erano così ripetitivi che, sconfitto uno, si capiva come sconfiggere quasi tutti gli altri. Si trattava di una delle poche aree indubbiamente migliorabili del gioco, e Hill sembra fortunatamente esserne consapevole. "Le battaglie contro i boss in Arkham Asylum erano una questione interessante. Sono state iniziate molto avanti nello sviluppo, e la prima cosa che abbiamo pensato per Arkham City è stata cominciare a occuparcene nelle prime fasi della produzione. Stavolta ci siamo concentrati sullo sfidare Batman con questi nemici nel modo a loro più congeniale. Batman è bravo in tutto, mentre loro utilizzeranno ciò che li rende speciali per sconfiggerlo. L'elemento centrale del loro sviluppo, in termini di produzione, è che stiamo impiegando molto più tempo a definirli. Abbiamo in serbo degli scontri con i boss grandiosi, e anche alcuni davvero sorprendenti".
E per quanto invece riguarda i personaggi non ostili a Batman? Con l'espandersi della serie verso Gotham ci si aspetterebbe d'incontrare più che semplici teppisti e signori del crimine. Magari, per fare un esempio, un commissario della polizia o un maggiordomo pieno di risorse. "Dato che tutti i presenti ad Arkham City sono tecnicamente già imprigionati, Batman non può certo far arrestare le persone", dice Hill. "Viene così a crearsi un'interessante dinamica tra Batman e i suoi antagonisti. Ci saranno persone amichevoli che dovrete aiutare, come un gruppo di emergenza che offre supporto medico, ma allo stesso

"UNA PARTE CONSISTENTE DELLO SVILUPPO È STATA PROPRIO VOLTA A ESAUDIRE IL DESIDERIO DI PROVARE LE SENSAZIONI DI BATMAN ALL'INTERNO DI UN DISTRETTO DI GOTHAM CITY

Supercattivi Alternativi

Joker, Due-Facce, l'Enigmista: tutti antagonisti di Batman che conosciamo bene e che giocano un ruolo in Arkham City. Visto però che Rocksteady ha promesso una gran quantità di missioni secondarie che riguarderanno ciascuna un altro personaggio dagli albi a fumetti, c'è sicuramente lo spazio per includere anche quelli leggermente meno conosciuti. Sefton Hill descrive il processo di selezione come essere dei bambini in un negozio di caramelle e sicuramente a noi piacerebbe vederlo inserire una vagonata di personaggi classici. D'altro canto, ci sono ancora più personaggi che non dovrebbero mai comparire. Nemmeno per scherzo.

DEADSHOT
Regolarmente definito uno degli assassini più affidabili dell'universo DC, Deadshot manca raramente il bersaglio, un tratto che lo renderebbe un ottimo nemico se non fosse per un unico difetto. Affetto da gravi disturbi psicologici, Deadshot anela a morire in battaglia e indossa un enorme mirino sul torace, quasi a supplicare che qualcuno gli spari al cuore.

FALENA ASSASSINA
Uno dei nemici più ridicoli di Batman: il suo costume tutt'altro che minaccioso ha un aspetto imbarazzante dalla testa, con il suo paio di ali marroni, ai piedi, per colpa dei calzini a strisce variopinte. C'è poi il suo "MothSegnale", che non incuterebbe paura nemmeno in un neonato.

IL VENTRILOQUO
Arnold Wesker è un antagonista timido e introverso, che commette tutti i suoi crimini tramite un pupazzo da ventriloquo vestito come Al Capone e chiamato Scarface che ispira il dubbio che possa essere lui a controllare il patetico ventriloquo anziché il contrario. Scarface abbaia spesso ordini a Wesker e lo umilia e lo insulta apertamente di fronte ad altri.

CALCOLATRICE
Inventato negli anni '70, quando le calcolatrici tascabili erano l'ultima moda, Calcolatrice indossa un dispositivo del genere proprio sul davanti del costume e ne preme i pulsanti per emettere creazioni olografiche dallo schermo della calcolatrice. Neppure noi capiamo perché la cosa dovrebbe avere un senso.

RE DEL CONDIMENTO
Un antagonista che utilizza salse e condimenti per ostacolare i nemici. La sua abilità più pericolosa è provocare uno shock anafilattico, ma molto più probabilmente si limiterebbe a farvi starnutire o a uccidere qualche lumaca.

DOTTOR NO FACE
Il nome sembra un incrocio fra il Dr. No di James Bond e Due Facce, ma la realtà è molto diversa. Stiamo parlando di un dottore che ha tentato di eliminare una delle sue cicatrici, finendo invece per cancellarsi l'intero volto. Praticamente un idiota.

GORILLA BOSS
Dopo che il famigerato mafioso George Dyke è stato giustiziato in una camera a gas, il suo cervello viene rimosso e posto nel cranio di un enorme gorilla. Se già questo background non fosse abbastanza stupido, il suo cervelletto viene poi rubato dai Sinestro e ingrandito fino alle dimensioni di un pianeta per essere utilizzato come fonte d'energia. Non esattamente la più dignitosa delle morti.

MAGPIE
Margaret Pye è una ladra di gioielli che s'interessa unicamente di gemme con nomi di uccelli. Deve essere il modo più scomodo che un criminale possa escogitare per guadagnarsi da vivere.

ZEBRA MAN
Uno scienziato con l'abilità di attrarre o respingere vari tipi di oggetti. Zebra Man è così chiamato per via della sua pelle a strisce bianche e nere. Ottima per nascondersi dai leoni.

Se riuscirete a far cadere questo tipo dal tetto senza che la folla di sotto reagisca, resteremo delusi. Se non sarà possibile gettarlo sulla gente come un sacco di spazzatura, saremo molto contrariati.

tempo anche persone con un proprio programma e Batman dovrà formare delle fragili alleanze per poter passare la notte e sopravvivere. Gli obiettivi di alcuni potrebbero temporaneamente allinearsi con quelli di Batman".
Non si possono menzionare le parole "fragili alleanze" senza rimuginare sulla prospettiva del gioco in cooperativa. È una caratteristica di cui si vocifera la presenza attorno ad Arkham City da mesi, alludendo alla possibilità che due giocatori combattano fianco a fianco come Batman e Catwoman, ma Hill non conferma né smentisce la voce. Tenta d'iniziare una frase a mezza bocca per un po', chiaramente cercando un modo per rispondere all'insidiosa domanda senza propendere per l'una o l'altra possibilità, ma viene rapidamente interrotto da un responsabile Warner Bros che dice che dovremo attendere un annuncio ufficiale. Secondo la nostra esperienza, nell'industria videoludica un 'no comment' vale più o meno come un sì.

Imbrattare la città è un crimine, ma siamo certi che Batman abbia questioni più importanti di cui occuparsi di qualche graffito...

Se Hill comprensibilmente non si sbottona sul co-op, è invece sorprendentemente aperto su un certo Ragazzo Meraviglia. Non siamo così sciocchi da domandargli se Robin apparirà o meno nel gioco, quindi gli chiediamo semplicemente cosa pensa del personaggio. È possibile creare una storia di Batman cupa e adulta in cui vi sia posto per un adolescente acrobata in calzamaglia verde? "Sì, penso decisamente di sì", risponde con nostra sorpresa. "Come dite, ha avuto degli alti e bassi, ma trovo alcune delle ultime versioni del personaggio nell'universo dei comic davvero interessanti ed esaltanti. Preferisco non dire molto altro, ma credo sicuramente che, se trattato nel modo giusto, possa

"Per noi è davvero importante che sentiate l'impulso, la motivazione, le origini che rendono Batman ciò che è. Crediamo sia ciò di cui Bruce Wayne ha bisogno"

essere un personaggio affascinante". Ci crederemo quando (e se) lo vedremo. Per ora, ovviamente, la linea di pensiero ufficiale di Rocksteady è focalizzata più che altro su Batman stesso, proprio come il gioco. Ma non dimentichiamo che già Batman è di fatto due personaggi: il vigilante e l'uomo sotto il mantello. "Non si vedeva mai Bruce Wayne nel primo episodio, ma ho l'impressione che avessimo comunque sfiorato il suo personaggio e ci piacerebbe svilupparlo in Arkham City", dice Hill. "Per noi è davvero importante che sentiate l'impulso, la motivazione, le origini che rendono Batman ciò che è. Crediamo sia ciò di cui Bruce Wayne ha bisogno. Non si tratta di diventare un'inarrestabile macchina da guerra; si tratta di capire perché lo fa e quali siano i suoi limiti. Ovviamente, nel primo gioco abbiamo fatto molto per mostrare l'aspetto psicologico di Batman, l'uomo dietro la maschera. È qualcosa che continueremo a fare in questo gioco perché c'interessa molto. Permette di diversificarlo come personaggio".
Infine, dobbiamo proprio chiedere se un maggior impegno sul lato umano di Batman e l'inclusione di Catwoman come personaggio condurranno alla presenza di un elemento romantico nel plot di Arkham City. Prevedibilmente, la nostra questione si scontra con un 'no comment' e ancora una volta siamo lasciati soli con la nostra immaginazione. È una tematica che percorre la nostra intera intervista, durante la quale Rocksteady è stata disposta o costretta a parlare solo di ciò che è già di pubblico dominio. E senza avere una reale esperienza del gioco stesso ci restano solo allusioni e la cieca fiducia che il prodotto finale sarà all'altezza delle aspettative. Se Arkham Asylum è stato una bellissima sorpresa, Arkham City rimane, almeno per ora, un invitante mistero.

ALL'INFERNO E RITORNO

Giochi cancellati e chiusure di team di sviluppo sono all'ordine del giorno nell'industria videoludica e i membri di Runic hanno provato tutto sulla loro pelle. Game Republic si immerge nel passato di Torchlight per svelarne la storia tribolata e il segreto che gli ha permesso di diventare uno degli studios indipendenti più invidiati al mondo

Per comprendere la forma attuale di Runic Games bisogna risalire alle origini della compagnia. I cofondatori Max ed Eric Schaefer erano già stati i padri di uno studio chiamato Condor nel 1993. Dopo aver sviluppato Justice League Task Force per Sega Genesis, il team cominciò a lavorare su un ambizioso nuovo progetto basato sulla generazione casuale di dungeon: il suo nome era Diablo, e circa sei mesi prima della sua uscita nel gennaio del 1997 Condor fu acquistata da Blizzard e ribattezzata Blizzard North.

I fratelli Schaefer sarebbero rimasti in Blizzard North fino all'uscita dell'espansione di Diablo II Lord of Destruction. Al tempo due giochi non annunciati erano in sviluppo presso lo studio, ma nel 2003 circa 30 membri dello staff lasciarono la compagnia in un esodo di massa apparentemente dovuto a dissapori con la compagnia proprietaria di Blizzard, Vivendi. Ad andarsene furono anche gli Schafer, che quello stesso anno avviarono Flagship Studios con Bill Roper e altri reduci di Blizzard North. Quest'ultima fu poi chiusa nel 2005, quando Vivendi decise che il progetto che avrebbe dovuto chiamarsi Diablo III non era all'altezza del livello qualitativo atteso dal publisher.

Il titolo di debutto di Flagship fu Hellgate: London, progetto molto atteso ed enormemente ambizioso che fondeva la formula di Diablo con un mondo tridimensionale vissuto in prima persona. Nonostante le alte aspettative e la concentrazione di talenti all'interno dello studio, però, quando Hellgate: London uscì nel 2007 venne stroncato dalla critica, che gli rimproverò una forte sensazione di incompiutezza. Una sensazione avallata pubblicamente dallo stesso Bill Roper, che danneggiò la propria reputazione e quella dello studio.

Il secondo gioco di Flagship, Mythos, inizialmente nato come test della tecnologia in Rete di Hellgate, aveva molti più punti in comune con Diablo. Fu sviluppato per due anni sotto la guida di Travis Baldree, creatore del popolare clone di Diablo II Fate. Nel 2008, tuttavia, Flagship arrestò la produzione e poi chiuse del tutto per "problemi economici". Ironicamente è stato Hanbitsoft, il

IL SUCCESSO DI TORCHLIGHT È ARRIVATO DOPO UN LUNGO PERIODO D'INCERTEZZA PER I FONDATORI DI RUNIC.

publisher asiatico di MMO meglio conosciuto per la gestione di StarCraft in Corea, ad acquistare i diritti per le proprietà intellettuali di Hellgate e Mythos, che continua a sviluppare ancor oggi.
Roper, rimasto nel team sin dai giorni di Condor, si spostò in Cryptic Studios come producer del poco acclamato Champions Online. Immediatamente dopo la chiusura di Flagship Baldree, gli Schaefer e poco più di una dozzina di ex dipendenti di Flagship fondarono Runic Games e iniziarono a lavorare su un altro GdR d'azione. Era l'ultima occasione: dopo così tante false partenze e speranze infrante, la pressione di sprigionare il talento manifestato in Diablo era più forte che mai.

Il team di Runic sapeva cosa andava fatto. Basta con i controlli da parte di fonti esterne e di avide multinazionali. Basta consumarsi le dita fino all'osso per anni solo per pubblicare un titolo che potrebbe significare la rovina del team, sempre che si arrivi a pubblicarlo. Runic ha guardato ai propri punti di forza ed evitato tutti gli elementi che avevano interferito con la creazione dei giochi che il team desiderava da sempre: magnifici GdR d'azione con cui gli sviluppatori potessero divertirsi tanto quanto l'uomo della strada.
Alimentato da questa filosofia, Torchlight è sorto dalle ceneri di Mythos. Il nuovo progetto sarebbe stato sviluppato e pubblicato entro un anno, impresa notevole anche per un titolo in distribuzione digitale e soprattutto per un gioco di tali proporzioni e ambizioni. Torchlight accorpava in sé oltre un decennio d'esperienza nel definire i GdR action; era Diablo e Fate assieme, e con la promessa di diventare molto di più col passare degli anni. Ma cos'è che Runic Games spera davvero di raggiungere finalmente con Torchlight?
"Non stiamo cercando di riprodurre un qualche mondo fantasy prestabilito", dice l'art director Jason Beck. "Questo è ciò che ci piace e ci interessa, e in questo senso è qualcosa di molto personale. Sono cose che probabilmente disegneremmo per divertimento nel nostro tempo libero. Cose che ci affascinano. Poter prendere queste cose, costruirne un modello da inserire in un videogioco e far giocare questo gioco a delle persone lo rende ancora più speciale".
"C'erano un paio di cose che volevamo davvero fare", aggiunge il presidente di Runic e lead designer di Torchlight Travis Baldree. "Volevamo creare un gioco molto aperto ai mod: non ce ne sono più così tanti. Penso inoltre che volessimo realizzare un gioco che potesse essere fruibile sulla gran parte delle configurazioni hardware; si tratta di due elementi che vanno a braccetto.
"Poi volevamo realizzare il gioco che noi stessi desideravamo giocare. Non esistono così tanti GdR d'azione; non è certo un genere inflazionato. Ci piacciono moltissimo e amiamo i dungeon casuali. I punti chiave che volevamo concretizzare erano dunque modificabilità, giocabilità, requisiti di sistema molto abbordabili e creazione di qualcosa su cui continuare a

"Questo è ciò che ci piace e ci interessa, e in questo senso è qualcosa di molto personale"

costruire. Per il sequel abbiamo scelto di affrontare di nuovo la sfida d'inserire il multiplayer. È chiaramente quel che tutti vorrebbero vedere, e vogliamo cercare di continuare quello da cui abbiamo iniziato mantenendo il tutto modificabile. Spero che ne uscirà qualcosa di unico".

Inizialmente pubblicato in forma di download nell'ottobre 2009, due anni dopo l'arrivo di Hellgate: London e a soli 14 mesi dalla dipartita di Flagship, Torchlight ha registrato ottimi risultati: ad agosto il CEO Max Schaefer ha annunciato il superamento delle 750.000 unità vendute. I critici hanno evidenziato come Torchlight catturi l'essenza dell'assuefazione creata dai dungeon di Diablo, mentre la grafica fumettosa e il basso prezzo hanno attirato anche i meno avvezzi al genere.

"Penso che uno dei nostri desideri fosse unire alcune delle migliori caratteristiche del franchise di Diablo e di Fate in qualcosa che restasse un gioco budget", afferma Schaefer. "Un piccolo download da 20 dollari, che evolvesse i canoni dell'ARPG da noi stabiliti nella loro miglior incarnazione. E tutto questo fatto in un modo che, come dice Travis, possa girare sui computer di chiunque e non costi un occhio della testa".

Nella formula vincente di Runic entrano anche le dimensioni del team, costantemente limitate a un massimo di 30 membri. Questo vuol anche dire che gran parte di essi avrà qualifiche miste e responsabilità che persino i fondatori, scherzando, ammettono di faticare a delineare.

"Di giorno in giorno impartisco direttive per il progetto, programmo, sviluppo il contenuto", spiega Baldree. "Faccio un po' di tutto. Non siamo una grande ditta e di conseguenza la gente qui deve improvvisarsi tuttofare. Devo inviare un sacco di contratti", ride. "Nel gruppo dei tecnici ci sono quattro elementi e io sono uno di loro, quindi scrivo righe e righe di codice riguardanti di tutto assieme agli altri. Nessuno di noi è superspecializzato; siamo tutti eclettici. Io mi occupo delle skill e di tutto quel che bisogna fare in merito. Tracciamento percorsi, IA dei mostri e un pizzico di questo e di quello. Anche di tecnologia di Rete. Lo stesso vale per gli altri tecnici: tutti fanno quel che è necessario".

Runic si è creata una posizione invidiabile. Il rapido ciclo

TORCHLIGHT È STATO PROGETTATO PER RIVOLGERSI A UN AMPIO PUBBLICO SIA DAL PUNTO DI VISTA STILISTICO CHE DEI REQUISITI TECNICI.

UNIVERSO ESPANSO

VISTO L'ARRIVO così ravvicinato di due nuove uscite di Torchlight, è chiaro che Runic Games non ha scelto la tradizionale via delle grosse espansioni per PC, né quella dei DLC per le console o il metodo Valve degli aggiornamenti gratuiti distribuiti regolarmente a tutti gli acquirenti.

"La natura di Torchlight e il fatto che sia così aperto ai mod significano che è piuttosto difficile limitarsi a fare un'espansione", spiega Baldree. "Tutto nel gioco è molto aperto. E non è nemmeno così facile tornare indietro e aggiungere il multiplayer all'originale. Le skill non sono fatte per supportarlo, e nemmeno il sistema dei livelli o il ritmo del gioco. Semplicemente, non è stato progettato pensando al multiplayer e noi volevamo davvero inserircelo. Tornare sui propri passi e cercare di stiparlo nel gioco esistente non sarebbe stata una prospettiva allettante. Avremmo dovuto svolgere la stessa quantità di lavoro, e in quest'altro modo potevamo far molte altre cose che desideravamo; espandere la portata dell'insieme e giocare con nuove classi e abilità senza dover ripercorrere esattamente la stessa strada".

A OGGI TORCHLIGHT HA VENDUTO QUASI UN MILIONE DI COPIE E UN SEGUITO SARÀ PUBBLICATO L'ANNO PROSSIMO.

VIVERE PER LAVORARE

Uno dei più ovvi benefici di un team di sviluppo più ristretto è il suo senso della comunità; la facoltà di lavorare rapidamente e in modo coesivo dipende fondamentalmente da questo. "Di sicuro è richiesta una gran quantità di passione, creatività e zelo quasi infantile", spiega Beck. "Ma serve anche una mole impressionante di lavoro, di tempo e di dedizione... questo team è una banda che comprende il meglio di entrambe le facce della medaglia". I dipendenti di Runic sono incoraggiati a uscire dai loro ruoli, a esplorare a volontà nuovi concetti creativi e a lasciarsi coinvolgere nell'operato di altre sezioni. "In questo studio albergano una purezza e un'apertura che penso la maggior parte degli altri team ha perso", aggiunge l'artista dei personaggi Jamus Thayn, e quest'approccio assicura che la gente impari nuove tecniche e assorba nuove idee costantemente. "Le occlusioni dello sviluppo sono molto comuni in quest'industria, in cui alcuni lavorano duramente su qualcosa che poi, una volta passato a qualcun altro, finisce col ristagnare o addirittura scomparire per sempre", dice l'artista delle ambientazioni Jeremy Huxley. "Milioni di fattori possono condurre a questo risultato, anche quando tutti sono in buona fede. Personalmente non ho mai lavorato in uno studio in cui tutti fossero diligenti e avessero a cuore il progetto tanto quanto qui in Runic".

di sviluppo concesso ai suoi prodotti mantiene la freschezza delle idee e impedisce che il team si logori. Ma parlando con i fondatori e leggendo i blog 'Meet the Team' emerge anche qualcos'altro. Anche dopo anni passati a lavorare assieme in tre diverse compagnie, aleggia un senso di cameratismo che è raro trovare in quest'industria.
"Abbiamo un ufficio molto aperto", dice Schaefer. "Non ci sono stanze private e nemmeno cubicoli. Si tratta semplicemente di un grande spazio aperto dove la gente fa spesso capannello attorno allo schermo di qualcuno per veder girare qualcosa di nuovo. Dopo il lavoro tutti escono assieme a prendere una birra al bar qui a fianco. Sono persone con cui bere qualcosa... è un ambiente aperto e cooperativo, in cui è piacevole trovarsi e lavorare".
"Quel che mi piace sono le persone", concorda Beck. "Si viene al lavoro, ci si diverte, si sa che tutti lo hanno a cuore e che tutti sono capaci: ci si può fidare di quel che fanno. È una situazione che non si vede di frequente in molti studios. Questi ragazzi hanno costruito il nostro team con persone con cui già si trovavano bene e condividevano molti interessi. E ciò lo rende divertentissimo".

Con l'approssimarsi del milione di unità vendute su PC e Mac e le versioni per XBLA e PSN in produzione, Runic non mostra segni di rallentamento. Torchlight II, il successivo passo del franchise prima del MMOG di Torchlight, dovrebbe uscire all'inizio del 2011.
"Con Torchlight II", dice Beck, "cercheremo di radicare meglio il nostro mondo. Penso che essendo il precedente il primo progetto, e per via delle realtà della nostra tabella di marcia, abbiamo dovuto lasciar perdere molti concetti più vaghi, in modo da dettagliare meglio più tardi alcune delle cose che preferivamo costruendo davvero un mondo, un background e tutto il resto. Il primo gioco era piuttosto vago dal punto di vista del lore, più che altro perché sapevamo di non avere il tempo per rendergli giustizia. Non volevamo relegarci subito in qualche vicolo cieco. La cosa veramente esaltante di Torchlight II, quindi, è proprio cogliere l'opportunità di espandere e raffinare quest'aspetto. Realizziamo moltissima concept art internamente, così come il design dei personaggi, l'animazione e cose del genere. Molto di questo si risolve in interazioni col team per assicurarsi che le cose procedano bene e rapidamente".
"Penso che si debba guardare al quadro d'insieme a un anno da oggi", spiega Matt Uelman, sound designer e compositore di Torchlight. Uelman ha anche realizzato la colonna sonora di entrambi i Diablo, da cui secondo i critici quella di Torchlight sembra mutuare fin troppo pesantemente, oltre che quella di World of Warcraft: The Burning Crusade. "Questo gioco ha sempre avuto una tabella di marcia piuttosto veloce, ma come tutti hanno

SE TORCHLIGHT SI RIVELERÀ UN SUCCESSO, UN MMOG LO SEGUIRÀ A BREVE.

"Non è affatto divertente non arrivare alla distribuzione. Lavorare in eterno senza che poi la gente possa vedere ciò che si è fatto è terribile"

visto lo scorso anno le cose possono muoversi molto rapidamente a Seattle quando il team è in sincronia. Si tratta più di fare anche un passo in direzione di progetti successivi. Questo significa che le decisioni da me prese adesso non potranno essere modificate, perché non avrò un'altra estate per ripensarci. Non è un progetto del genere. Spero che la gente possa godersi ogni innovazione che porteremo, anche dopo questo prossimo episodio. Senz'altro ci sto pensando, in termini di tempo che posso concedere a un particolare elemento".

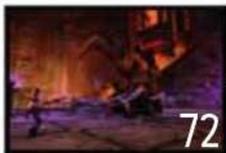
Runic Games è stata proclamata da Gamasutra uno dei cinque migliori sviluppatori del 2009, portando a esempio un caso specifico in cui una donna con una rara disfunzione visiva aveva lamentato di non riuscire a vedere alcune aree di Torchlight. Quello stesso finesettimana venne pubblicata una patch che consentiva a persone come lei di poter fruire meglio il gioco. Runic è nota anche per il suo alto coinvolgimento nella community, che sia sui forum, nelle interviste dei fan site o persino nella partecipazione ai podcast.
"Teniamo davvero ai nostri giocatori e vogliamo che interagiscano con noi il più possibile", commenta Schaefer. "Quindi siamo molto presenti nei forum, parliamo tantissimo con la gente e siamo più coinvolti, io penso, degli studios più grandi. È ironico: con le nostre ridotte dimensioni e lo sviluppo di giochi piccoli e agili riusciamo a interagire con la community quasi meglio che se entrassimo in silenzio stampa per quattro anni mentre perfezioniamo qualcosa. Penso che ciò che la nomina di Gamasutra riflette sia proprio l'aver azzeccato esattamente la dimensione più funzionale per una compagnia. Possiamo così realizzare giochi competitivi sul mercato e allo stesso tempo mantenere il contatto con le persone. Ci facciamo più silenziosi mentre lavoriamo di fino, ma si tratta di periodi piuttosto brevi e quindi abbiamo poco tempo quando non interagiamo con la gente. Ancora una volta, le nostre dimensioni e la velocità dei nostri progetti ci permettono comunicazioni più dirette con i giocatori".
All'aumentare dei costi dello sviluppo di giochi tripla A e col diffondersi di tool sofisticati a prezzi ragionevoli, il ritmo trovato da Runic Games si farà sempre più allettante anche per altri. Facilita infatti cicli di sviluppo rapidi e ottimizzati senza sacrificare qualità o innovazione, benefici enormemente attraenti per publisher sempre più a corto di soldi, e consente agli studios di conservare la propria indipendenza e di costruire un rapporto con la community. Tali fattori offriranno alle compagnie più alte chance di avere un futuro nell'industria e quasi garantiscono che ogni progetto venga portato a termine.
"Sinceramente è molto divertente arrivare alla distribuzione", afferma Bardree. "E non è affatto divertente non arrivarci. Lavorare in eterno senza che poi la gente possa vedere ciò che si è fatto è terribile. Dunque, accorciando i cicli di sviluppo diventa tutto molto più remunerativo, con un progetto di cui si riescono a vedere i confini e che si può toccare con mano. Realizziamo progetti in cui tutti possiamo sentirci coinvolti e su cui lavorare divertendoci, anziché avere davanti un semplice concetto astratto.
"Penso che non esista un modo corretto di sviluppare videogiochi. I cicli di sviluppo di tre o quattro anni sono mentalmente e fisicamente nocivi per moltissime persone. In quest'industria abbondano i casi di esaurimento nervoso e di compagnie che chiudono i battenti: scommettono il tutto per tutto su qualcosa che impiegherà quattro anni a dare i suoi frutti".

72

74

77

RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA

L'IMPORTANTE È CREDERCI

Se ci fermiamo a riflettere sull'anno appena trascorso e pensiamo a tutti i giochi che sono passati di fronte ai nostri occhi, è davvero difficile non emozionarsi. La cosa che più colpisce è che, di anno in anno, il livello qualitativo generale delle produzioni sale sempre di più, e non ci riferiamo naturalmente solo all'aspetto tecnico. Tanti sono i giochi che superano sempre un po' di più lo standard e puntualmente ci smentiscono, proprio quando pensavamo che il potenziale videoludico fosse stato sfruttato fino in fondo. Non solo, negli ultimi anni la definizione di videogioco si sta sempre più allargando, e siamo arrivati ad una situazione profondamente diversa da quella a cui eravamo tutti abituati fino a neanche troppi anni fa, con buona pace dell'hardcore gamer. Insomma, che cosa si può desiderare di più? Qualcosa, in effetti, c'è. È inevitabile, di fronte a veri e propri colossi dell'interattività, imponenti sia per valori di produzione sia per la quantità di lavoro che hanno alle loro spalle, sentirsi un po' tagliati fuori, in virtù del nostro essere italiani. Rassegnarsi è la risposta, allora? Credo assolutamente di no. Anche scrivere di videogiochi nel nostro Paese non è cosa semplice: possiamo accontentarci di mantenere lo status quo, oppure essere consapevoli che la nostra, giocatori compresi, è una voce in capitolo importante tanto quella dei colleghi internazionali se solo lo vogliamo. Se invece continuiamo a sentirci in secondo piano rimarremo, in effetti, sempre in secondo piano. Ma per fortuna i segnali positivi ci sono tutti, le storie di chi ce l'ha fatta anche, e la verità è che l'Italia non ha nulla in meno: ogni discorso che si appella a fattori indipendenti da noi è, come sempre, una giustificazione. Ora tocca solo cominciare a crederci: ci volete dare una mano?

Guglielmo De Gregori

LA TABELLA DEI CRITICI

	MARCO	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	FRANCESCA	DOMENICO	ARIANNA
Gran Turismo 5	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆	
Deadly Premonition	★★★★☆	★★★★☆		★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	
WoW: Cataclysm	★★★★★	★★★★★			★★★★★		
Gray Matter		★★★★☆			★★★★★		
Alien Breed 3 Descent	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆		★★☆☆☆		
Donkey Kong Country Returns		★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
Football Manager 2011	★★★★☆			★★★★☆			
Swarm					★★★☆☆		
Fling Smash	★☆☆☆☆	★★★☆☆			★★☆☆☆	★☆☆☆☆	
Super Heroes Grand Master's Challenge 3D	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆			★★☆☆☆	★☆☆☆☆	
Fist of the North Star: Ken's Rage	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
Harry Potter e i doni della morte – parte 1	★★☆☆☆	★☆☆☆☆			★☆☆☆☆		
The Fight	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆				★☆☆☆☆	
NBA Jam			★★★☆☆		★★★☆☆		
Western Heroes	★☆☆☆☆				★★☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆

IL MANIFESTO DI GR

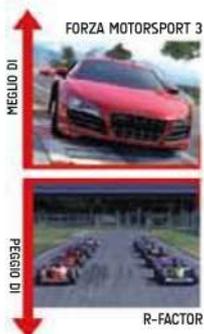
La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

IN QUESTO NUMERO:

IL "REAL DRIVING SIMULATOR" ESCE FINALMENTE DAI PIT-STOP!

Gran Turismo 5

INFO

FORMATO: PS3
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: SCEE
DEVELOPER: Polyphony Digital
GIOCATORI: 1-16

La pioggia s'infrange con cristallina irruenza sul nostro lucido parabrezza, mentre una fitta condensa volumetrica appare e scompare attraverso il nevrotico intervallare dei tergicristalli. Un'elegante routine in tempo reale dell'illuminazione ambientale ci avverte con premura dell'imminente albeggiare, e una certosina riproduzione del cockpit interno e della sua strumentazione ci consente di tenere sotto controllo ogni minima variazione della nostra andatura. Affondiamo il piede sull'acceleratore, e con un'inarrestabile frenesia stacchiamo una mano dal volante per scalare di marcia. Il ruggito della nostra Lamborghini Murciélago LP 640 irrompe nell'etere con inappagabile veemenza, inebriandoci di puro, orgasmico piacere; la nostra presa su tale belva s'irrigidisce all'implosione della scarica vibrante conseguente all'erogazione dei suoi spaventosi 640cv, rilasciati da un 6496 cilindri da 8000 giri al minuto, capace di mantenere una torsione di 659,93 Nm nonostante i suoi considerevoli 1665kg di peso.
Abbiamo già percorso 20 chilometri dei 23 totali sui quali si dipana la Route 7 di Tokyo, controsterzando quando necessario ed evitando fatali impatti a bordo pista. Ma, improvvisamente, l'incessante picchiettare sulla scocca cessa così com'era iniziato, e un timido raggio di luce sembra fare capolino tra le nuvole, accecandoci per qualche istante. Neanche il tempo di comprendere, ed ecco che l'umida patina che ricopre l'asfalto di strada fa sì che le nostre ruote da pioggia comincino a perdere aderenza; tutto succede troppo velocemente, senza darci il tempo necessario a correggere la nostra eccessiva torsione esercitata sullo sterzo! La coda dell'abitacolo si lancia a perdifiato verso il guardrail esterno, e il muso decide di seguirla in una folle eutanasia. Pulviscoli d'acqua mista a fumo s'innalzano intorno a noi, impedendoci di vedere oltre; il volante sbizzarrito e indomabile, sul quale esercitiamo un'inutile pressione, ci suggerisce che il nostro inatteso testacoda non ha alcuna intenzione di concludere la sua entrata in scena con pacifici epiloghi.
Lo schianto ci toglie il fiato, mentre osserviamo allibiti la parte anteriore della scocca volare oltre guardrail. Mentre il nostro girotondo a centro pista esala i suoi ultimi respiri, l'elegante livrea di una Ferrari Enzo del 2002 appare e scompare alternandosi tra il nostro specchietto retrovisore e quello laterale; un pilota decisamente capace riesce a evitare la nostra carcassa impazzita con freddezza, nonostante la velocità sostenuta di oltre 250 km/h. Ci urla qualcosa al microfono in un incomprensibile slang francese, ma noi ci asteniamo dal rispondergli... educatamente. Quando riprendiamo i controlli dell'abitacolo, è oramai troppo tardi: le due ruote sul fianco destro sono esplose e il motore rimane sottogiri sfogando un preoccupante fumo bianco. Bandiera nera per noi, è tempo di ritirarci.
Chiudiamo gli occhi per un attimo, li riapriamo, e ci rendiamo conto di non essere avvolti dall'inconfutabile tepore tipico dei sogni: quello che gira nel lettore della nostra PS3 è davvero Gran Turismo 5! Dopo anni di ansiosa attesa, il re dei simulatori di guida per console è tornato, mantenendo in parte le promesse. Ma chiudiamo ora la nostra stanza da 16 giocatori settata a livelli "pro", e tor-

LEFT: La riproduzione poligonale delle auto da Formula 1 rasenta lo stato dell'arte, valorizzata com'è da un effettivo calcolo della rifrazione in tempo reale dell'ambiente e delle sorgenti di luce sulla carrozzeria.

LEFT: Dopo solo pochi giorni dall'uscita, Polyphony ha già rilasciato una patch per i danni meccanici, mantenendo le promesse.

RIGHT: Era dai tempi dei primi Nascar Racing di Papyrus per PC, che questa categoria automobilistica, ingiustamente sottovalutata, non ci divertiva così tanto!

niamo al menù principale del titolo. Fin dai suoi primissimi istanti, infatti, GT5 ribadisce con tono quasi austero la sua minuziosa dedizione al dettaglio, sprizzando da tutti i pori un fulgido concentrato di pura passione automobilistica: il filmato iniziale ci conduce per mano durante l'amorevole catena di montaggio di una vettura a quattro a ruote, sottolineando sulle note di un ipnotico piano jazz i suoi primi rigurgiti vitali, fin al suo battesimo di fuoco su pista. L'effetto è immediato e coinvolgente: una volta giunti agli eleganti menù del titolo, difatti, non potrete che fremere dalla voglia di gettarvi nella mischia senza ulteriori preamboli.

FIN DAI PRIMISSIMI ISTANTI, GT5 RIBADISCE CON TONO QUASI AUSTERO LA SUA MINUZIOSA DEDIZIONE AL DETTAGLIO

Come da tradizione, quindi, potrete scegliere se iniziare la lunga scalata verso il podio offerta dalla modalità GT, oppure mappare il vostro controller/volante e dare il via alle danze con la ben più immediata modalità arcade. Quale che sia la vostra scelta, dovrete prima optare o per una totale installazione su HD, oppure di limitare i dati su disco alle sole patch obbligatorie (che al momento ammontano a circa 350Mb). Basterà aprire il menù extra dalle opzioni e selezionare "blocca istallazione", per congelare le feature in background; in caso cambiaste successivamente idea, sarete comunque liberi di ritornare sui vostri passi, oppure di installare completamente il titolo (circa 8Gb, più o meno 40 minuti di attesa). Abbiamo testato il gioco con e senza installazione, riscontrando le migliorie di maggior rilievo nella modalità online, decisamente più fluida nel primo caso.

Sempre navigando nel menù delle opzioni, potrete attivare la tanto chiacchierata funzione 3D offerta dal titolo. Anche qui, abbiamo testato entrambe le possibilità offerte, rilevando effetti contrastanti, perché se da un lato la sensazione di profondità appare inappagabile (in particolar modo se decideste di utilizzare la visuale interna dell'abitacolo), dall'altro il prezzo da pagare (circa il 50% di velocità in meno, passando quindi da 60 a 30 frame per secondo) non è certo contenuto. Una volta decisa e configurata la vostra modalità di visualizzazione, è tempo di settare il sistema di controllo: potrete utilizzare uno dei numerosi volanti perfettamente mappati e calibrati

UNA VITA DEDICATA ALL'AUTOMOBILISMO

Kazunori Yamauchi (classe 1967), oltre a essere il game designer padrino della saga di Gran Turismo è anche un pilota professionista e il CEO della stessa Polyphony Digital. Dopo essere diventato presidente dell'azienda grazie all'inaspettato successo di Motor Toon Grand Prix, che a dispetto del suo tono scherzoso e volutamente ispirato alla saga di Mario Kart sfoggiava un sistema di controllo tutt'altro che arcade, ha iniziato a inseguire il suo sogno di realizzare un simulatore realistico di corse per console. Il suo talento al volante lo ha condotto in seguito a ottenere ottimi risultati di gara durante svariati eventi automobilistici, nonché a lavorare sul design interno della mostruosa Nissan R35 GT-R (soprannominata "Godzilla"), che sfoggia come cruscotto una replica reale del blasonato HUD di GT.

per il gioco, oppure optare per l'utilizzo d'un "semplice" DualShock 3, che grazie ai suoi dorsali analogici si rivelerà comunque capace di fornire un'accelerazione graduale, coadiuvata inoltre dall'elegante possibilità di mappare la levetta analogica destra come cambio manuale; una scelta che vi consigliamo apertamente.
Superati questi primi scogli, che riusciranno comunque ad apparire piacevoli e intuitivi grazie a un invidiabile lavoro di concept design in grado di innalzare i numerosi menù a parte integrante del titolo, oltre che indispensabili a plasmare l'esperienza di gioco nella sua interezza, è giunta l'ora di scendere finalmente in pista. Come già specificato, anche in questa quinta edizione del titolo potrete scegliere se iniziare con la modalità arcade, dove vi saranno rese subito disponibili alcune delle supercar del gioco, così come i tracciati su neve e sterrato, oppure la blasonata modalità GT che, non abbiamo dubbi, rappresenterà per molti la prima, inconfutabile scelta. Purtroppo, appaiono incomprensibilmente assenti le sfide LAN, una caratteristica apprezzata fin dal primissimo capitolo, mancanza che non mancherà di amareggiare più di una persona, benché in parte soppesata dalla presenza di un funzionale split-screen.
Una volta iniziata la modalità carriera, vi si parerà dinanzi una schermata in salsa social network, che con le sue voci "profilo" e "comunità" (le vostre amicizie) sembra fare il verso a quell'istituzione sociale, nonché fenomeno culturale, che prende il nome di Facebook. Potrete addirittura buttare giù una breve descrizione della vostra persona, scrivere in bacheca, o decidere la foto del vostro profilo; le interazioni con i membri della comunità del titolo, poi, vanno dal mandare messaggi a inviare regali, come fotografie scattate nell'esaustiva modalità apposita o, se lo vorrete, macchine di lusso. Nel vostro primo acquisto, vi sarà consigliato di optare per una delle numerose auto usate: queste saranno poi aggiornate di continuo, a seconda del vostro attuale "livello" o del server di gioco. Infatti, attraverso un sistema di crescita del vostro pilota, correlato all'acquisizione di punti esperienza sulla falsariga dei GdR, il gioco limiterà i vostri acquisti nelle prime fasi, per sbloccarli solo successivamente.
Oltre al livello esperienza necessario, quello che balza subito all'occhio osservando le dettagliatissime schede che illustrano le caratteristiche di ogni macchina sono le categorie delle stesse: standard oppure premium, croce e delizia di Gran Turismo 5. Le macchine standard, infatti, appaiono come il frutto di un attento ripescaggio dell'esteso parco macchine disponibile in GT4, ora riproposte attraverso un rapido processo di upscaling della loro risoluzione originaria. I bolidi di categoria, inoltre, potranno anche vantare una millimetrica riproduzione degli interni, nella loro interezza e con ognuno dei singoli strumenti di bordo perfettamente funzionante. Come se non bastasse, anche il discusso sistema di danni implementato nel titolo prediligerà in maniera alquanto palese le macchine premium, che arriveranno a perdere per strada interi pezzi della loro carrozzeria, a differenza

dei danni estetici piuttosto superficiali di cui paiono dotati i modelli standard. Tenendo conto poi della presenza di sole 250 macchine su 1000 nella categoria premium, risulta piuttosto evidente come la qualità dell'esperienza globale del titolo, anche sotto il puro e semplice aspetto tecnico, tenderà a salire a dismisura con il progredire del gioco, una volta garantito l'accesso alle vetture più prestanti.
Inizialmente, quindi, ci s'involerà tra le voci del listino usato con un leggero senso d'amarezza; sensazione che ten-

UN COCKPIT DA PLAUSO

Fin dal debutto di Gran Turismo 5 Prologue è parsa evidente l'attenzione del team Polyphony nella riproduzione degli interni delle auto, cruscotti compresi. Così come la saga si è guadagnata, nel tempo, il primato delle migliori campionature audio in campo videoludico, il nuovo traguardo è adesso rappresentato da quello del miglior cockpit interno delle simulazioni automobilistiche. Non sorprende quindi la scelta di restringere il campo d'azione di tale, affascinante, fruizione a un circoscritto numero di auto, ossia le vetture premium. Yamauchi ha quindi optato per un'impressionante fedele replica di 250 cockpit. Per gli altri 750, c'è sempre tempo...

FAQS

MEGLIO FORZA MOTORSPORT 3 O GT5?
Bella domanda... Il più dipenderà dalla console che possedete, e cosa cercate in un simulatore di guida. Gran Turismo 5 sfoggia un modello di guida decisamente più realistico, cosa particolarmente evidente con l'utilizzo di un buon volante; d'altro canto, Forza3 appare decisamente più convincente, esteticamente parlando, nei danni dovuti alle collisioni.

UNA DELLE PEGGIORI LACUNE DELLA SAGA È DA SEMPRE RAPPRESENTATA DALLE SCORRETTE "SPALLATE" CONTRO LE AUTO AVVERSARIE, CON LE QUALI ERA POSSIBILE SUPERARE GLI AVVERSARI... IL TEAM DI SVILUPPO È RIUSCITO IN QUALCHE IN MODO A LIMITARE QUESTO FENOMENO ONLINE?
Per nostra fortuna, i risultati sono migliori di quanto sperassimo, sinceramente. Grazie ai danni meccanici, qualsiasi contendente in gara ci penserà due volte prima di speronarvi nel tentativo di buttarvi fuoristrada, per non parlare dei secondi di penalità in cui incapperebbe.

derà comunque a diminuire, una volta costatata l'evidente attenzione infusa dagli sviluppatori nel miglior modello di guida mai visto nella saga, che anche a bordo di una "povera" automobile standard restituirà un'appagante sensazione di velocità; un traguardo considerevole, vista precedente penuria dell'IP sotto questo aspetto.
Quello che sorprende ancor di più è come la moltitudine di specifiche tecniche elencate anche per la più economica delle vetture acquisti validità una volta scesi in pista, rispettando le loro controparti reali e i modelli di guida. Un lavoro di titaniche dimensioni, e che una volta affiancato dall'effettivo incidere di pioggia, neve e terreni sulla nostra stabilità in pista, rende piuttosto evidente dove siano andati a finire questi sei lunghi anni di sviluppo.
La presenza di un gran numero di vetture dalle discutibili qualità poligonali appare quindi giustificata dall'evidente volontà di rendere l'esperienza quanto più vasta e variegata possibile, soprattutto durante le sessioni online. Queste ultime, infatti, sono senza ombra di dubbio le migliori attualmente disponibili nella sfera console: potrete creare stanze in grado di ospitare fino a sedici giocatori in totale libertà, attivando e disattivando i danni meccanici e il tempo variabile, ma anche decidendone la velocità dello scorrere del tempo, così come impostando le penalità e le safety car per gli incidenti e i tagli di pista. Esiste qualche instabilità di ping unicamente nell'entrata in stanza di un nuovo giocatore, ma a gara avviata l'esperienza sfoggia una stabilità invidiabile, una delle migliori attualmente disponibili su PS3, a nostro avviso.
Gli eventi A-spec o B-spec vi porranno alla guida di un intero team di piloti, impartendo gli ordini in gara e scegliendo le strategie da utilizzare su pista; una gradita aggiunta alla longevità globale del titolo, sebbene questa non ne sembrasse necessitare. GT5, infatti, minerà la vostra vita sociale e ogni singolo prezioso istante del vostro tempo libero, minacciando di consumare letteralmente i lettori Blu-ray delle vostre povere PS3. Si tratta di un titolo le cui reali capacità tendono a rivelarsi non prima delle 30 ore di gioco inoltrate, motivo per cui abbiamo prolungato l'esperienza di gioco oltre il livello 25, prima di poter emettere un valido giudizio; un tempo più che necessario per comprendere realmente cos'abbia da offrire la quinta installazione della saga di Gran Turismo, tra neve, sterrato, WRC, go-kart, eventi Nascar e competizioni tra seducenti auto storiche. Arrivati a quel punto, sarete troppo presi dalla validità del titolo per poter continuare a rimuginare sui sacrifici grafici optati verso gli elementi di contorno ambientale (una per tutte, gli alberi lievemente sgranati). E siamo pronti a scommettere che vi ritroverete presto anche voi a canticchiare "I'm losing my favourite game, I've tried but you're still the same" (The Cardigans - My Favorite Game), sotto una tenue pioggerellina autunnale... almeno ancora una volta.

VALERIO PASTORE

VOTO 9,0/10

CHI HA UCCISO ANNA GRAHAM?

Deadly Premonition

Agli occhi commossi del fan di Twin Peaks, Deadly Premonition brilla come una gemma rara; per chiunque invece esuli dalla fortunata categoria, il rischio di liquidare in poche ore (o forse minuti) il gioco come una bizzarra scemenza si fa quasi palpabile. Se c'è infatti una cosa fin da subito evidente quando si cominciano a muovere i primi passi nell'anonima cittadina di Greenvale, è la devozione a tratti commovente con la quale lo straordinario Swery e il suo gruppo di folli designer hanno omaggiato in ogni pixel l'opera di Lynch e Frost. Dal verde sgraziato delle scritte dei menù ai sottofondi di sassofoni impazziti. E anche l'incipit della storia si rivela il medesimo: in una pacifica cittadina dello stato di Washington, un efferato killer brutalizza e uccide una giovane donna; dal momento che il crimine sembra collegato all'opera di un omicida seriale, le indagini vengono affidate a un agente dell'F.B.I., che mostra evidenti disturbi della personalità.
Per quanto ispirato nell'immaginario, il fascino di Deadly Premonition non si concretizza affatto nella bellezza visiva, anzi. Il gioco è quanto di esteticamente più lontano dal bello sia apparso in questa generazione. Vuoi per un'evidente carenza di budget, ma anche per la sottesa volontà di far sembrare il tutto vistosamente trash, arrivando quasi a canzonare la filosofia di certi blockbuster moderni. Deadly Premonition è in un certo senso il b-movie dei videogiochi, ma dietro la consapevolezza talvolta sfacciatamente ostentata di questa realtà, c'è anche un altro intento evidente e più che mai nobile: quello di colmare i vuoti visivi con una straordinaria ricchezza narrativa.
La trama di Deadly Premonition infatti, all'apparenza più bislacca e sconclusionata che mai, è in realtà materiale ricco di simbologie, citazioni e meta-riferimenti. Allo stesso tempo, mette in scena un cast di personaggi semplicemente indimenticabili. Primo fra tutti il protagonista, Francis York Morgan (ma chiamatelo York, tutti lo fanno), del quale ci viene regalato un scorcio introspettivo come mai era accaduto in un videogioco. Per merito infatti di un

INFO

FORMATO: Xbox 360
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Ignition Entertainment
DEVELOPER: Access Games
GIOCATORI: 1

SI ENTRA IN AZIONE... PURTROPPO

Il gioco è sostanzialmente votato al free-roaming. La città e i suoi dintorni sono davvero notevoli: numerosi i luoghi da visitare per raccogliere indizi e una gran varietà di sospetti da interrogare. Fin qui sarebbe tutto perfetto (o quasi), purtroppo però sono state inserite sezioni survival horror in stile Resident Evil 4 non esattamente esaltanti. Richiamando anche Silent Hill, York percepisce una sorta di dimensione parallela nella quale orde di simil-zombie e un misterioso figuro dall'impermeabile rosso lo braccano senza sosta. Sebbene le armi a disposizione siano variegate e i QTE inseriti nelle sezioni di fuga dal killer risultino divertenti, i controlli imprecisi e l'azione monotona rendono questa parte di gioco decisamente la più frustrante e meno riuscita dell'intera produzione.

FAQS

COS'È TWIN PEAKS?
Twin Peaks è una serie televisiva dei primi anni Novanta nata dal genio visionario di David Lynch e Mark Frost. Quando a Twin Peaks, nello stato di Washington, viene rinvenuto sulla rive di un fiume il corpo senza vita della giovane Laura Palmer, l'agente federale Dale Cooper è inviato sul posto per indagare sull'omicidio. Ben presto però, la fitta rete di rapporti che intesse con gli abitanti del luogo lo portano a contatto con le ambigue e sovrannaturali realtà che si nascondono dietro la facciata perbenista della cittadina. Capolavoro del surrealismo, Twin Peaks ha anche il merito di aver aperto la stagione dei serial televisivi di qualità.

DOWN: Il rapporto tra lo sceriffo Woodman e York si dimostra fin dall'inizio estremamente teso. Scavalcato nella propria autorità dall'agente federale, lo sceriffo non perderà occasione per palesare la sua diffidenza nei suoi confronti.

"DEADLY PREMONITION È IN UN CERTO SENSO IL B-MOVIE DEI VIDEOGIOCHI, MA DIETRO LA CONSAPEVOLEZZA TALVOLTA SFACCIATAMENTE OSTENTATA DI QUESTA REALTÀ, C'È ANCHE L'INTENTO DI COLMARE I VUOTI VISIVI CON UNA STRAORDINARIA RICCHEZZA NARRATIVA"

espediente che ha del geniale, durante il corso delle sue investigazioni York si ritroverà a dialogare costantemente con il videogiocatore ritenendolo, per così dire, il suo amico immaginario e donando di fatto compresenza scenica al più extra-diegetico degli elementi. E se letta sulla carta la trovata fa quasi tenerezza, vi renderete ben presto conto di quanto alla prova dei fatti risulti estremamente efficace. York ci parlerà dei film che ama, dei suoi ricordi d'infanzia, del modo in cui i suoi occhi (e la sua mente paurosamente deviata), abituati alla deteriorante realtà urbana, percepiscono, lasciandosi ammaliare, l'identità differente della fredda provincia americana. E il tutto è reso ancora più interessante dalla personalità stessa di questo insolito protagonista. Nel candore quasi infantile che lo caratterizza, ammicca sfacciatamente all'indimenticabile Dale Cooper, ma allo stesso tempo presenta zone d'ombra di cinismo indecifrabile che lo portano a esprimere considerazioni straordinariamente inopportune in situazioni che richiederebbero invece una buona dose di tatto. Ad affiancare un personaggio così strepitoso, un'infinità di comprimari brillanti e altrettanto magistralmente caratterizzati, tutti legati dalla matrice comune del provincialismo, rifrazioni caleidoscopiche di una precisa sfumatura d'umanità. In questo trionfo dell'assurdo e all'ombra di un'atmosfera senza pari, la pochezza grafica si rivela irrisoria, dimostrando ancora una volta come alcuni standard che ormai percepiamo necessari siano esclusivamente frutto di un'assuefazione visiva della quale siamo inconsapevolmente vittime. Tuttavia, Deadly Premonition non è sicuramente un gioco per tutti e non avrebbe senso nemmeno tentare paragoni con nomi illustri, perché nella sua folle eccentricità risulta essere assolutamente incatalogabile. Lo stesso voto di chiusura si riduce a puro formalismo perché, in un certo senso, sarebbe come voler valutare la bontà di una dichiarazione d'amore. Deadly Premonition è la passione sfrenata per un certo tipo di cinema che si fa videogioco. Per questo, se non si è mossi dallo stesso prezioso sentimento, difficilmente se ne può apprezzare il valore.

ARIANNA "MOMO" BUTTARELLI

VOTO 8,0/10

UN CATACLISMA CHE SCONVOLGERÀ ANCHE VOI

World Of Warcraft: Cataclysm

INFO

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
DEVELOPER: Blizzard Entertainment
GIOCATORI: 1

BELLO COME WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

PEGGIO DI UN GIRO PER GLI STUDI BLIZZARD

World Of Warcraft ha smesso di essere solo un gioco già diverso tempo fa. Vera e propria occupazione per alcuni, nuova forma di isteria collettiva per altri, il fenomeno sempre più popolare e culturale messo in moto da Blizzard ha ormai raggiunto dimensioni titaniche. Con più di dodici milioni di utenti registrati e due espansioni già uscite nel 2007 e nel 2008, oggi come oggi chi decide di iniziarsi a questo mistero settario sempre più conosciuto ha il suo bel da fare. Eppure c'è chi deve aver pensato che non fosse ancora abbastanza, che era giunto il momento di dare nuova carne in pasto a chi non si dedica da un po' a del sano grinding. Ecco allora Cataclysm, pronto a sconvolgere la vita sociale dei numerosissimi utenti che, dopo tanto tempo e con tanta pazienza, avevano ricontattato vecchi amici e amori ormai dimenticati.

In effetti, guardando con il grandangolo ciò che ha da offrire questa nuova espansione di World Of Warcraft, ci si rende subito conto che di tempo ne servirà molto per apprezzarne anche le più impercettibili sfumature. La trama spiega efficacemente il titolo del gioco. Deathwing il Distruttore ha fatto ritorno e la sua resurrezione ha causato un cataclisma di dimensioni apocalittiche: eruzioni, emersioni di nuove terre, stravolgimenti irreparabili in altre, il caos si è impadronito del mondo di WOW. Come conseguenza a un tale fenomeno, si sono verificate la desertificazione di ingenti porzioni di foreste e giungle e la nascita di cinque nuove aree di gioco. Ora, per esempio, sono esplorabili il rigoglioso Monte Hyjal, così come il continente sommerso di Vashj'ir. Questi nuovi scenari renderanno disponibili sette nuovi dungeon che diventeranno il palcoscenico ideale per nuove e

numerosissime quest.

Ma le novità non sono certo finite qui. Le razze già esistenti, infatti, subiranno una lunghissima serie di piccole e grandi variazioni in termini di abilità, tanto da renderle, in più di un aspetto, del tutto nuove anche ai più esperti del gioco. Inoltre, ne saranno presenti due nuove di zecca. La prima di queste è quella dei Worgen, tornati in vita grazie a una breccia nel muro di isolamento che li teneva prima confinati. Ogni rap-

DOWN: Impersonando un Goblin, sarete chiamati a risolvere quest dai toni meno cupi e più infantili del solito. Idea interessante.

CHE CI FA QUI INDIANA JONES?

Una novità di Cataclysm è rappresentata dall'attività Archeologia. Una volta che l'avrete appresa, sulla mappa di tanto in tanto vedrete apparire delle icone specifiche. Raggiunto il luogo segnalato, si tratterà di trovare il punto esatto in cui scavare per riportare alla luce antichi manufatti. Questi, al di là di una mera funzione estetica, sono anche portatori di tutta una serie di informazioni interessantissime sulla storia di Azeroth. Più che una valida alternativa alle continue battaglie, uno spunto in più per quiz con domande inerenti al mondo di WOW.

FAQS

D: IL CAP LEVEL È STATO AUMENTATO?
R: Sì, ma di soli cinque livelli. Chi si aspettava di poter raggiungere livelli inauditi di potenza resterà deluso, ma a ben vedere si eviteranno tante ore perse in grinding inutile e, alla lunga, noioso.

D: PIÙ O MENO QUANTE SONO LE NUOVE QUEST?
R: Le nuove quest sono circa tremila. Prima che possiate pensarlo, sì: dite pure addio nuovamente alla vostra vita sociale. Bentornati su WOW.

presentante di questa razza, oltre a godere di specifiche abilità, potrà contare anche sulla trasformazione dalla forma animale a quella umana e viceversa. Inoltre, se sfidati nei loro luoghi di origine, diventeranno particolarmente arcigni e resistenti. L'altra nuova razza è quella dei Goblin, da sempre presenti in WOW, ma per la prima volta resi giocabili. Se la tradizione li vede da sempre neutrali tra i due schieramenti che si contendono il controllo dei regni presenti, per la prima volta questi saranno reclutati nell'Alleanza o nell'Orda.
Come se non bastasse, poi, Blizzard ha messo a disposizione dei videogiocatori tre nuovi campi di battaglia per le sfide player vs player e ha introdotto i nuovi raid di gruppo. Questa modalità è estremamente interessante e divertente, visto che vi vedrà unirvi ad altri giocatori al fine di sconfiggere giganteschi mostri, altrimenti imbattibili se affrontati da soli. Anche tecnologicamente Cataclysm convince grazie a un ulteriore potenziamento del motore grafico che mantiene comunque molto bassi i requisiti minimi richiesti al proprio PC per far girare a buon regime l'espansione. Nonostante a livello tecnico si sia visto di molto meglio in altri lidi, il mondo che verrà fuori il giorno dopo il risveglio del terribile Deathwing stupirà per stile e artisticità con cui è stato riprodotto. Lo spettacolo poi è ulteriormente potenziato dal comparto sonoro, aggraziato da un buon numero di brani orchestrati e sempre adatti alla situazione. Cataclysm è l'ennesimo capolavoro di Blizzard. L'espansione non solo regala nuova linfa vitale a WOW, ma, viste le tante novità introdotte, si configura come ottimo capitolo iniziatico anche per coloro che finora si sono tenuti a distanza dal conflitto tra l'Alleanza e l'Orda.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 9,0/10

DOWN: Mezzi di trasporto meno canonici di quanto si possa immaginare? Sì, Cataclysm è anche questo e non solo.

UP: Le possibilità offerte dalla trasformazione di cui godono i Worgen aprono nuove e interessanti meccaniche nel gameplay.

LUNGA VITA ALLE AVVENTURE GRAFICHE!

Gray Matter

Il mondo dei videogiochi è cambiato. Profondamente. Lo immagineresti mai, oggi, un periodo nel quale il genere mainstream, quello dei grandi successi e degli investimenti più importanti, era il maze game precorso da Gotcha! di Nolan Bushnell (Atari) e canonizzato da Pac-Man di Iwatani (Namco)? Eppure la storia ci dice proprio questo. Allo stesso modo, numerosi anni dopo, fu l'Avventura Grafica a vivere i suoi momenti di gloria, i suoi giorni sotto i riflettori. Era un'epoca eroica in cui (pensate un po') ai videogiocatori si chiedeva di usare il cervello! Un tempo nel quale i riflessi non erano tutto e, *incredibile dictu*, il fulcro del gameplay era costituito dalla risoluzione di enigmi. Protagoniste del settore, all'epoca, erano due software house dalla reputazione leggendaria: la Lucasfilm Games (che presto sarebbe diventata la LucasArts) e la Sierra, che si sfidavano a colpi di capolavori. Così, tra un Monkey Island e un King's Quest, un Indiana Jones e un Leisure Suit Larry, accadde che una giovane scrittrice di nome Jane Jensen partorì quella che, molto semplicemente, può essere considerata la migliore avventura grafica di tutti i tempi. Quell'opera si chiamava Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Due sequel seguirono, entrambi eccellenti. Jane Jensen, nella sua trilogia mistery soprannaturale, oltre a toccare tematiche affascinanti quali il Voodoo, la licantropia e il vampirismo, dimostrò una impareggiabile qualità di scrittura, un'accuratezza nella ricerca per le ambientazioni e un'abilità nella caratterizzazione dei personaggi impareggiabili. Poi, però, i tempi cambiarono, un'epoca tramontò e il mondo, come direbbe lo Stephen King de La Torre Nera, andò avanti. Le avventure grafiche si ridussero a genere di nicchia, storiche etichette chiusero i battenti e saghe un tempo fondamentali si trovarono in pensione da un giorno all'altro. Jane Jensen sembrò scomparire, persa nei meandri di una game industry troppo diversa, troppo drammaticamente votata all'azione senz'anima...
Fino a oggi. Con Gray Matter, la Jensen torna alle origini, offrendoci un'avventura punta e clicca degna della vecchia guardia, un monolitico lavoro fiero del suo codice genetico, un vero e proprio tributo a un genere che, fortunatamente, non sembra volerci mai abbandonare del tutto. Per chi non lo sapesse, Gray Matter ci mette nei panni di Samantha Everett, detta

INFO

FORMATO: PC, Xbox 360
ORIGINE: Francia / Germania
PUBLISHER: dtp / Koch Media
DEVELOPER: Wizarbox
GIOCATORI: 1

FAQS

CHI È JANE JENSEN?
Jane Jensen, il cui vero nome è Jane Elizabeth Smith, è una scrittrice americana autrice di alcune delle migliori avventure grafiche di tutti i tempi, tra cui i tre capitoli della saga Gabriel Knight, pubblicati da Sierra rispettivamente negli anni 1993 (Sins of the Fathers), 1995 (The Beast Within) e 1999 (Il mistero di Rennes-le-Château). Jane Jensen ha scritto anche numerosi romanzi di successo, tra cui Dante's Equation (2003).

QUALE VERSIONE È PREFERIBILE DI GRAY MATTER?
Potendo scegliere, non abbiate dubbio alcuno: comprate Gray Matter in versione PC. A livello di controlli, infatti, quest'ultima è nettamente superiore alla controparte per Xbox 360, che rimane comunque godibilissima, una valida "opzione b" nel caso non siate in possesso di un PC per giocare. Nota di merito: entrambe le edizioni sono vendute a un prezzo budget molto interessante, che rende Gray Matter un acquisto quasi obbligatorio!

CON GRAY MATTER, LA JENSEN TORNA ALLE ORIGINI, OFFRENDOCI UN'AVVENTURA PUNTA E CLICCA DEGNA DELLA VECCHIA GUARDIA

GIOCHI DI PRESTIGIO

Sam è una prestigiatrice, il che significa che potrete usare i trucchi presenti sul vostro manuale di magia per venire a capo di molti enigmi. Sebbene l'idea si traduca, in termini di gioco, in una semplice preparazione del trucco che sarà poi eseguito in automatico e nonostante si possa sbagliare e ritentare all'infinito, l'idea rimane originale e accattivante. Vedere Sam aggirare gli ostacoli a suon di trucchi ben riusciti vi darà grande soddisfazione, credeteci...

UP: In questo cortile, quasi all'inizio del gioco, dovrete arruolare qualche volontario per gli esperimenti neurobiologici di David Styles. Per farlo dovrete motivarli un po'...

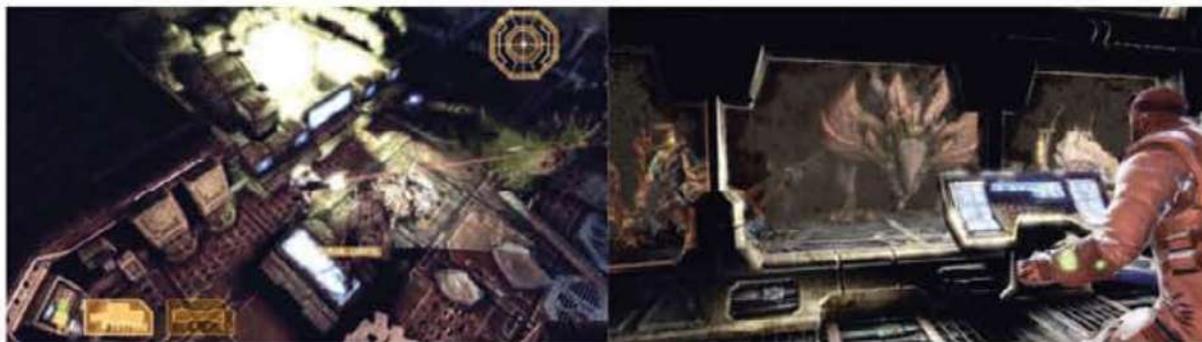
MEGLIO DI: SYBERIA

PEGGIO DI: GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

UP: Dread Hill House, casa e laboratorio dell'inquietante Dottor Styles, sarà anche la vostra base e dimora nei panni dell'americana Samantha Everett.

Sam, ragazza girovaga, intraprendente ed esperta di giochi di magia. Giunta nei pressi di Oxford, Sam finirà quasi per caso con l'assumere il ruolo di assistente del neurobiologo Dott. David Styles, enigmatico scienziato sconvolto dalla tragica morte della moglie nonché secondo personaggio che ci troveremo a interpretare. La storia, molto profonda, elaborata e affascinante, unisce setting realistici, vere teorie scientifiche e una meticolosa e interessantissima indagine sull'animo umano, le potenzialità della mente e alcuni tra i sentimenti atavici che controllano le nostre azioni. Il viaggio che intraprenderemo in Gray Matter non si limiterà quindi a rapirci e incuriosirci, ma ci farà riflettere e ci appassionerà profondamente. Graficamente, Gray Matter è ottimo per il suo genere: fondali bidimensionali molto dettagliati e ben disegnati arricchiti da effetti dinamici (ombre, luci) e personaggi in 3D di buona qualità e ben animati, specie i protagonisti. Peccato solo per le sequenze di intermezzo, realizzate con tavole in stile fumetto movimentate da spostamenti di camera, zoom e altri effetti simili: la tecnica non ci avrebbe disturbato se non fosse per la bassa qualità dei disegni in questione. A compensare, tuttavia, ci pensa l'audio: la colonna sonora, opera del marito di Jane Jensen, è davvero ottima, e anche le voci degli interpreti sono sorprendentemente di altissimo livello. I testi, inoltre, sono tutti tradotti (e anche bene) in italiano. Quanto agli enigmi, Gray Matter è piuttosto facile e lineare (più dei Gabriel Knight), richiedendo una decina di ore per essere completato nei suoi otto avvincenti capitoli. Questa scelta, tuttavia, ci trova favorevoli: di questi tempi, realizzare un titolo troppo ostico ed estremo avrebbe potuto tradursi in un suicidio commerciale, e noi desideriamo ardentemente non dover aspettare altri sette anni per il prossimo titolo firmato da Jane Jensen. In conclusione, non ci resta che applaudire a Gray Matter: una volta superato il muro di apparente staticità del gioco, sarete letteralmente trascinati in una storia affascinante e mozzafiato. Bentornata, Jane. Diavolo se ci eri mancata!

MARCO ACCORDI RICKARDS

VOTO 9,0/10

LEFT: A guardare fuori da questi grossi oblò c'è poco da stare tranquilli. Il vuoto cosmico tutto intorno non è di certo una consolazione, specialmente quando una spietata razza aliena ci è alle calcagna.

LA FINE DI UN'OTTIMA IDEA. LA FINE DI UN'IDEA IMPERFETTA

Alien Breed 3: Descent

INFO

FORMATO: Xbox 360, PC
ORIGINE: Regno Unito
DEVELOPER: Team 17
PUBLISHER: Team 17
GIOCATORI: 1-2

Nessuna traccia di civiltà nell'infinità del vuoto cosmico, stretti nella morsa salda e aberrante di una gargantuesca nave spaziale fantasma, in attesa di schiantarvi al suolo su un arido, ghiacciato, anonimo e spaventoso pianeta. Il mondo dell'ingegnere capo Conrad è costellato da poche certezze. Troppo poche per andare avanti solo ascoltando la voce di MIA, l'intelligenza artificiale a capo della sua navicella, la Leopold. La paura, il terrore, la follia di Klein, lo scienziato rivoluzionario che manovra i fili del vostro disperato incedere, non saranno che musica per le vostre orecchie, ormai abituate solo ai sinistri gorgogli di una progenie aliena e ai bossoli di un fucile che resta l'unico frangiflutti in grado di aprire un varco tra le lamiere contorte di questo Dead Space in miniatura.
Giunge così, senza darci nemmeno il tempo di rifiatare, il terzo e ultimo capitolo della nuova serie di Alien Breed. Per chi di voi non avesse giocato i primi due episodi, l'introduzione alla storia non sarà certo agevole, nonostante i meravigliosi fumetti che cercheranno di riepilogarvi come diavolo siete finiti a bordo di questo ammasso di tecnologia obsoleta. A darvi una mano ci penserà il menù PDA, ottima interfaccia per l'inventario e al contempo registro degli eventi in grado di fornire spiegazioni assolutamente esaustive su tutto il vostro percorso.
Unreal Engine 3: vi dice nulla? Beh, dovrebbe. E se vi ricordate Gears Of War, guardando la grafica di questo gioco capirete di cosa stiamo parlando. La telecamera isometrica dal gusto retrò, nonostante i suoi zoom relegati ad alcuni contesti specifici, forse non giustificherà l'utilizzo di un motore grafico così blasonato, ma l'occhio vuole decisamente la sua parte. Il gameplay rimane sostanzialmente immutato, tra sparatorie a non finire, punti di salvataggio troppo distanti tra loro e obiettivi piuttosto semplici e lineari che vi porteranno a esplorare in lungo e in largo centinaia di stanze e di location tutte molto simili tra loro. Il comparto audio è assolutamente degno di nota e, fatta eccezione per qualche sottotitolo mancante e per qualche scomodo dialogo in-game solo testuale, se avrete la possibilità di giocare con un paio di cuffie vi assicuriamo che salterete dalla sedia in più di qualche circostanza. L'attesa del titolo anche per PlayStation Network, la possibilità di svolgere l'intera campagna in multiplayer con un amico, così come la già vista modalità sopravvivenza, non fanno che accrescere il sapore amaro lasciatoci in bocca da un prodotto così potenzialmente valido. Rendete il gioco meno monotono, unite i tre capitoli in un unico pacchetto e con tutta probabilità non staremmo qui a parlare di un sei e mezzo.

MARCO MARU

VOTO 6,5/10

DOWN: Viene spesso da chiedersi cosa spinga Conrad a incedere tra le montagne di cadaveri alieni che si accumulano sotto i suoi piedi. Che il motivo sia proprio MIA? Che l'androide sia riuscita nell'intento di fare breccia nel cuore di ghiaccio del capo ingegnere della Leopold?

UP: Le sezioni speciali a bordo di veicoli sono veloci e sempre molto divertenti, una delle parti meglio riuscite del gioco.

UP: A livello visivo, Donkey Kong Country Returns rappresenta una delle migliori prove su Wii. Non a caso: è sviluppato da Retro Studios, il team dei tre Metroid Prime.

AVANTI RETRO!

Donkey Kong Country Returns

INFO

FORMATO: Wii
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Nintendo
DEVELOPER: Retro Studios
GIOCATORI: 1-2

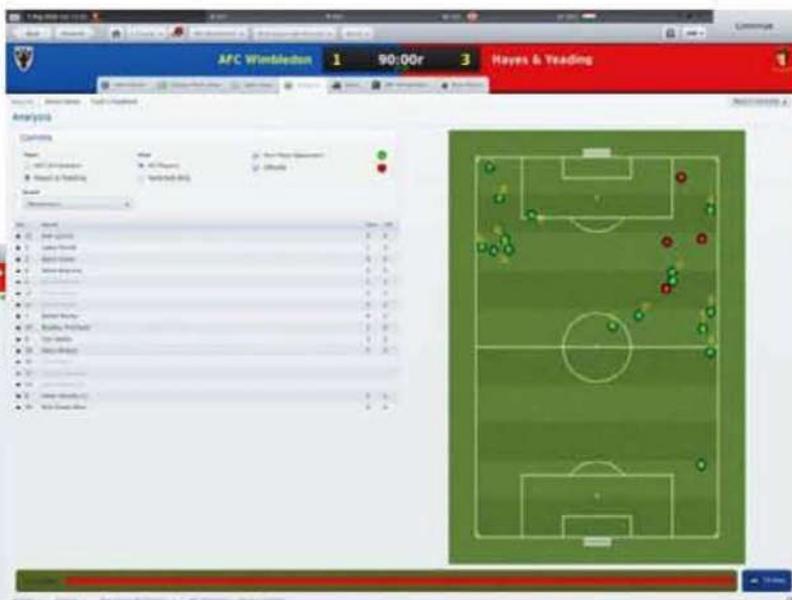
MEGLIO DI: SONIC COLORS
PEGGIO DI: SUPER MARIO GALAXY 2

Archiviata con successo la trilogia di Metroid Prime, Retro Studios si presenta ai banchi della critica videoludica con un altro sequel eccellente: Donkey Kong Country Returns, che riprende la serie con la quale Rare aveva saputo stupire il mondo, almeno tecnologicamente parlando, ai tempi del Super Nintendo. Il risultato? Eccellente come sempre.
In un'epoca in cui il platform è un genere protetto neanche fosse un povero panda in via di estinzione, Donkey Kong Country Returns fa il suo mestiere nella maniera più onesta e diretta. Ebbene sì, quello che vi troverete tra le mani è un platform classico, che punta tutto (e con successo) sui fondamentali del genere: design dei livelli molto curato, varietà di situazioni di gioco e un tasso di sfida decisamente elevato. Il giocatore, nei panni della storica mascotte Nintendo, dovrà affrontare una serie di livelli esotici a caccia di banane, aiutato dai classici power up e, a tratti, dal fido Diddy Kong, che volendo potrà essere gestito da un secondo giocatore. Il ritmo è quello tipico della serie e, presa pratica con i controlli (molto buoni; le componenti basate sul movimento non infastidiscono), si procede in scioltezza tra livelli estremamente dinamici e ricchi di sorprese in grado di tenere sempre viva la sfida. La difficoltà del gioco, peraltro, è piuttosto alta, ma i non esperti non disperino: oltre a un ottimo sistema di checkpoint e bonus, il gioco prevede un meccanismo di superamento assistito degli ostacoli più ostici dopo un certo numero di insuccessi.
Se i livelli sono il punto di forza di Donkey Kong Country Returns, lo stesso non può dirsi dei boss, comunque divertenti e impegnativi da affrontare ma mai veramente sorprendenti e dunque non all'altezza delle lunghe sezioni che li precedono. Altro punto di forza di questo platform sono invece i bonus e i contenuti segreti, presenti in grande abbondanza e di estrema qualità, e le spassose e frenetiche sezioni speciali "su veicoli", in grado di spezzare ulteriormente il già eccezionale gameplay, rendendo il gioco ancora più coinvolgente e divertente.
Certo, non si potrà dire che Donkey Kong Country Returns sia un pioniere di nuove soluzioni di gioco o che brilli per innovazione, ma non era questa la sua missione, né il suo codice genetico glielo permetterebbe. Retro Studios ha saputo piuttosto studiare la serie e interpretarla correttamente attualizzandola, anche a livello tecnico. Graficamente, il gioco è tra le prove migliori viste di recente su Nintendo Wii, una vera boccata di ossigeno tra tanti titoli mal sviluppati o poco curati, ma anche la colonna sonora e gli effetti fanno la loro parte, rendendo Donkey Kong Country Returns un autentico piacere per gli occhi e le orecchie.

MARCO ACCORDI RICKARDS

VOTO 8,5/10

RIGHT: Anche in questo nuovo capitolo, i menù sono semplici e funzionali. Vi basterà davvero poco per prendere dimestichezza, ve lo assicuriamo.

DOWN: Il rapporto con i vostri calciatori sarà fondamentale. Cercate di essere comprensivi e sempre presenti, capaci di risolvere qualsiasi problema con calma. Meglio così che avere lo spogliatoio contro, garantito.

IL CAMPIONE DEL CALCIO MANAGERIALE TORNA IN CAMPO E ALZA (DI NUOVO) LA COPPA

Football Manager 2011

INFO

FORMATO: PC, PSP
ORIGINE: Regno Unito
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: Sports Interactive
GIOCATORI: 1

Difficile migliorarsi ogni anno senza apportare grandi modifiche al proprio prodotto. Sports Interactive, tuttavia, ci riesce: Football Manager è un marchio che, grazie al suo carisma e alle sue qualità, è riuscito col tempo a guadagnare una popolarità incredibile, tale che l'edizione 2011 ha battuto nel Regno Unito un certo Pro Evolution Soccer (in declino, ma sempre amato dai giocatori) nelle classifiche di vendita. risultato meritato, perché Football Manager 2011 è proprio il perfetto esempio di come si possano cambiare le cose senza tramutare effettivamente nulla.
Ci spieghiamo meglio. La versione di quest'anno non presenta enormi modifiche rispetto allo scorso anno: la struttura di base è infatti la medesima, così come il contorno, fatta eccezione per alcune piccole, ma importantissime eccezioni. Innanzitutto, sono stati limati diversi difetti storici della serie, il rapporto con stampa e calciatori è adesso più raffinato e complesso, così come le sessioni di calciomercato, grazie all'introduzione dei fastidiosi procuratori, che assumono adesso un ruolo più realistico e coinvolgente. Grande importanza nella gestione della squadra avranno inoltre anche allenamenti e la valorizzazione del singolo calciatore, così come il prestigio stesso del team che allenate e dei risultati da esso ottenuti, in grado non solo di poter convincere gli atleti più famosi a giocare dalla propria parte, ma anche di migliorare la reputazione del campionato da voi disputato, utile per attirare le attenzioni dei media e delle grandi stelle internazionali. Ci sono stati miglioramenti anche nella gestione dell'interfaccia di gioco, snellita, più semplice e immediata. Manca ancora la voglia di osare un po' di più, ma restiamo d'accordo comunque sul fatto che apportare troppi cambi a una struttura collaudata e funzionante potrebbe essere un rischio che molti dei fan potrebbero non accettare. Ma, constatato che, dopotutto, nonostante i miglioramenti, qualche difettuccio sia perdurato (soprattutto nella gestione del calciomercato), non ci sorprenderemmo se Football Manager 2012 tentasse di portare con sé una piccola rivoluzione.

GIOVANNI "BENENATH" FERLAZZO

VOTO 9,0/10

MEGLIO DI: FOOTBALL MANAGER 2010

PEGGIO DI: LA PANCHINA DEL BARCELLONA

UP: La visualizzazione della partita in 3D non ha visto solo un netto miglioramento grafico, ma anche un rinnovamento delle varie opzioni utili per dare consigli alla propria squadra in tempo reale.

UP: Alla luce della presenza di numerosissimi elementi animati su schermo, occasionalmente è possibile avvertire alcune incertezze dello scrolling. Queste sbavature non comprometteranno comunque in alcun modo l'efficacia del gameplay.

NUMEROSI, IRRESISTIBILI E IMPUNEMENTE VOTATI AL SUICIDIO: ECCO A VOI I NUOVI LEMMINGS!

Swarm

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Stati Uniti / Canada
DEVELOPER: Hot Head Games
PUBLISHER: Ignition Entertainment
GIOCATORI: 1

Swarm è il classico gioco in grado di sconvolgere la placida quotidianità di un individuo, monopolizzandone tempo libero e vita sociale. Chiunque sia vulnerabile al fascino dei gestionali a base di morbidosi ominidi, design stiloso e gameplay ipnotico farebbe dunque benone a tenersene alla larga, pena la completa lobotomia esistenziale. Ben consci del fatto che quest'avvertimento finirà senz'altro col cadere nel vuoto, ci toglieremo comunque lo sfizio di stimolare ulteriormente le papille gustative degli utenti, sintetizzando l'intima natura di questa produzione con un parallelo alquanto impegnativo... Senza troppo timore di essere smentiti, si potrebbe in effetti paragonare il titolo firmato Ignition Entertainment a una versione più dinamica del mitico Lemmings. Benché le assonanze tra il cult game della DMA Design e Swarm appaiano più che evidenti, nessuno potrà mai dire che il titolo sviluppato da Hot Head Games si riduca soltanto a una mera imitazione, e possiamo assicurarvi che guidare i suoi 50 protagonisti nella loro epocale migrazione costituisca un'esperienza più brillante. Oltre a manifestarsi lungo i contorni di un comparto grafico costellato da buffe animazioni, sfarzose cromie e seducenti ambientazioni, le qualità che rendono tanto accattivante il lavoro di Hot Head Games si delineano soprattutto nella praticità dell'interfaccia di controllo che, lasciando fuori dalla porta ogni eventuale macchinosità in virtù di un comodo approccio à la platform supporterà puntualmente il giocatore con minimalistica immediatezza. Piuttosto che affidare la gestione del branco di Swarmites all'ausilio di chissà quanti menù, i ragazzi al soldo della Ignition hanno infatti preferito lasciare all'utente la possibilità di spostarlo come fosse un unica unità, lasciando pertanto alla sola pressione dei tasti primari l'onere di veicolare gli spostamenti più complessi, quali incolonnamenti, salti ed evoluzioni speciali. Logicamente, la freschezza di questo concept sarebbe risultata vana senza il parallelo ausilio di un coefficiente di sfida adeguato, ed è francamente piacevole appurare che anche sotto questo profilo Swarm si riveli piuttosto solido. Coadiuvato da un level design spesso brioso e senza dubbio appagante, il gioco riesce oggettivamente a mantenere equilibri strutturali tali da risultare ugualmente appetibile tanto per i casual gamer quanto per i giocatori più navigati. Nel segnalare la parallela presenza di un comparto sonoro più che pertinente alle birbanti atmosfere suggerite e sottolineando anche la discreta longevità di un prodotto che, complice un level design ricco di sfaccettature, offre ampi margini di rigiocabilità, accogliamo dunque con un certo calore i dolci Swarm nel salotto buono dei platform-puzzle!

GIANPAOLO IGLIO

UP: All'occorrenza, il branco di Swarm saprà prodigarsi in invidiabili sfoggi di coordinazione, formando per esempio colonne verticali tese a raggiungere zone degli scenari altrimenti inaccessibili.

VOTO 7,5/10

LEFT: Per avere la meglio sugli impegnativi boss dovrete colpirli in determinati punti vitali.

UN SIMPATICO EROE SALVERÀ IL MONDO A FORZA DI RIMBALZI

FlingSmash

INFO
FORMATO: Wii
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Nintendo
DEVELOPER: Artoon Co. LTD.
GIOCATORI: 1-2

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

MEGLIO DI

PEGGIO DI

BOOM BLOX SMASH PARTY

Quando nel 2009 Nintendo lanciò sul mercato videoludico internazionale il Wii Motion Plus, la maggior parte dei titoli che sfruttavano tale periferica apparteneva soprattutto al genere sportivo. Ultimamente, invece, stiamo assistendo alla realizzazione di numerosi action e puzzle che supportano il controller della casa nipponica. Uno di questi è il bizzarro e coloratissimo FlingSmash, sviluppato dai ragazzi di Artoon (vi dice nulla Yoshi's Island DS?). Il plot narrativo è semplice ma comunque funzionale alla storia: l'isola di Shuton, in origine regno tranquillo e prospero, viene attaccata da una forza oscura e demoniaca. L'unico eroe in grado di combattere le forze del male è un certo Doki (o Lena, se sceglierete di interpretare la protagonista femminile), una simpatica e tenera pallina gialla con un vistoso ciuffo rosso e con delle espressioni facciali veramente esilaranti.

Gli sviluppatori hanno implementato nel gioco un comparto gameplay decisamente essenziale e immediato. Il sistema di controllo rappresenta la colonna portante dell'intera struttura del gameplay ed è incentrato sul lanciare il buffo protagonista contro nemici e blocchi da distruggere, facendolo rimbalzare sulle pareti dello schermo e creando, così, un divertentissimo effetto "flipper". Se vi state chiedendo come manovrare la bizzarra sferetta, nell'angolo in basso del vostro schermo apparirà una piccola bussola con al centro raffigurato l'icona del WiiMote, la quale vi aiuterà a decidere l'inclinazione e la direzione da impartire al piccolo Doki. Per scagliarlo a tutta velocità incontro ai numerosi avversari e agli elementi di gioco dovrete caricare il colpo, tenendo per pochi istanti il controller in direzione opposta a quella desiderata. In questi frangenti, abbiamo notato che i controlli non sempre rispondono correttamente alle nostre sollecitazioni: la precisione dei lanci, infatti, non è mai assicurata dalla direzione visualizzata sulla bussola. Di buon livello, invece, il comparto tecnico, che può vantare una discreta varietà di ambientazioni (da livelli tropicali sino ad arrivare alle profondità marine) in 2D a scorrimento da destra verso sinistra e una palette di colori assai vivace.

Concludendo, FlingSmash, nonostante un sistema dei controlli non perfettamente calibrato e a lungo andare ripetitivo, riuscirà a soddisfare le esigenze dei videogiocatori più giovani, che si divertiranno a distruggere qualsiasi elemento presente su schermo con l'ausilio della simpatica pallina gialla.

RICCARDO BELLARDINI

VOTO 6,0/10

DOWN: Tra i vari potenziamenti di cui Doki entrerà in possesso, quello più devastante sarà senza ombra di dubbio l'aumento spropositato delle sue dimensioni, che gli consentirà di distruggere più facilmente tutto quello che gli capiterà a tiro.

LA SFIDA PIÙ NOIOSA E FRUSTRANTE DELL'UNIVERSO

Marvel Super Heroes 3D Grandmaster's Challenge

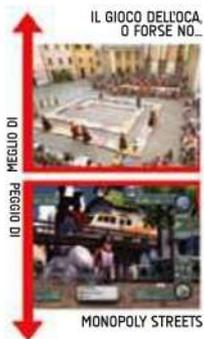
INFO

FORMATO: Wii
ORIGINE: Francia
PUBLISHER: Bigben Interactive
DEVELOPER: Neko entertainment
GIOCATORI: 1-4

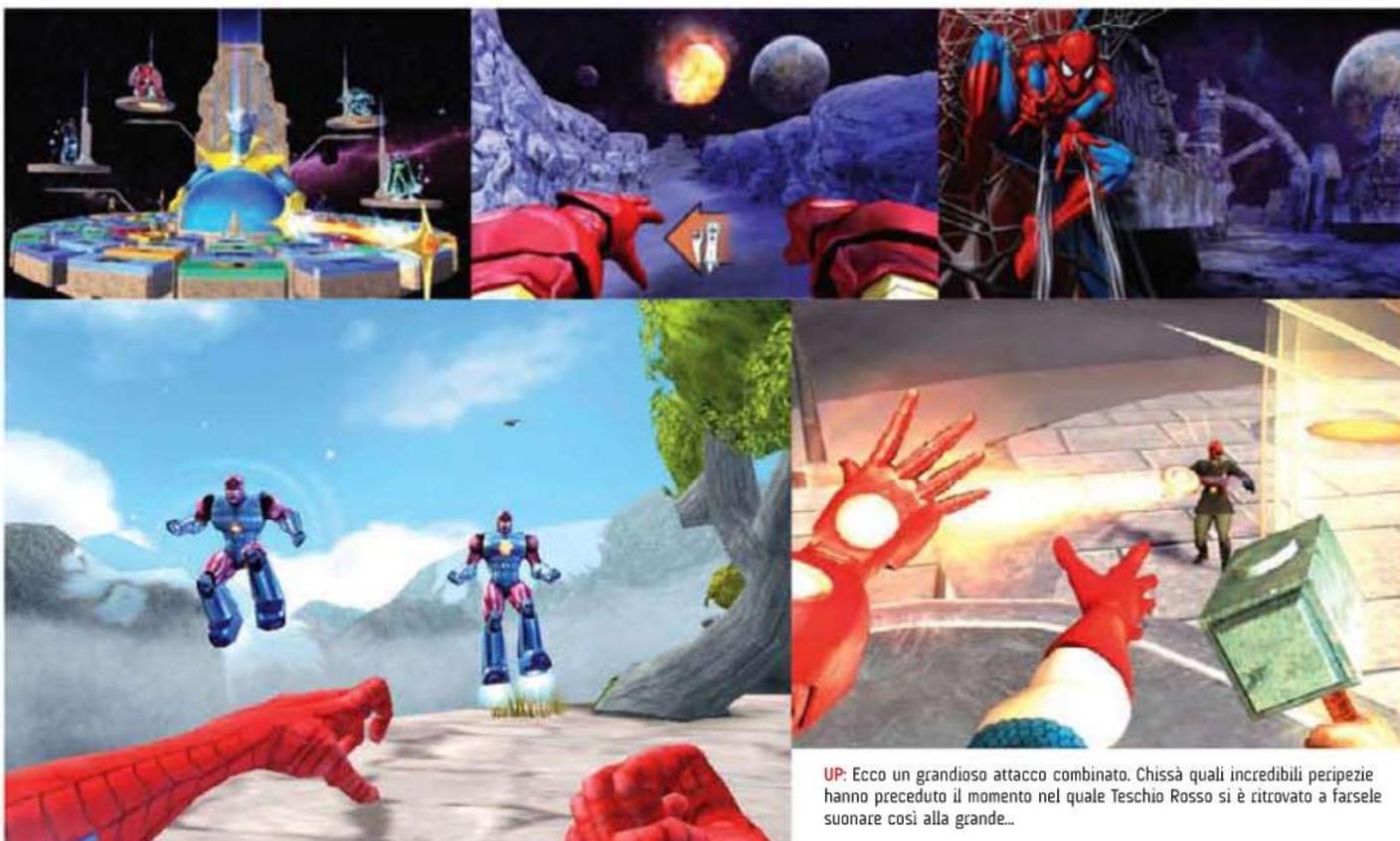
MEGLIO DI / PEGGIO DI

IL GIOCO DELL'OCA, O FORSE NO...

MONOPOLY STREETS

DOWN: Ecco la terribile plancia di gioco! E ora? Ce la faremo mai a tornare sul pianeta Terra? La vera domanda è perché diavolo quello psicopatico di Grandmaster abbia deciso di farci perdere tutto questo tempo...

Grandmaster sarà anche una delle creature più antiche e potenti dell'intero universo Marvel, ma di certo non ha avuto l'accortezza di scegliere i suoi giocattoli con la stessa cura che John Kramer, alias Saw l'enigmista, ha posto per assicurarsi di avere vita facile e godersi lo spettacolo dei suoi prescelti schiacciati dalla perversione del suo gioco. Trascinare in una dimensione parallela cinque spavaldi esseri sovrumani come Thor, Spiderman, Wolverine, Iron Man e Capitan America non è il massimo della vita, se le uniche sfide che chi si ha intenzione di porgli di fronte sono basate su banali combinazioni di movimenti e pressioni di tasti sul controller Wii e sul Nunchuk con tempistiche ai limiti del ridicolo. Bloccati su una plancia dallo stampo di un gioco dell'oca molto colorato, aiutati dai consigli di Mister Fantastic e dalle "spintarelle" del fido Nova, i nostri eroi si muoveranno lungo un cerchio grazie alle sfere del potere, guadagnate come premio per aver superato determinate sfide, nel tentativo di distruggere una grossa cupola, unico ostacolo posto perché il "malvagio" Grandmaster ci lasci liberi di tornare subito sul nostro adorato e verdeggiante pianeta. Ogni turno di gioco ci vedrà inseguiti dal minaccioso muro del destino, manovrato a dovere per cercare di imprigionarci e renderci impossibilitati ad agire normalmente. Nessun reale pericolo, comunque, visto che sarà assolutamente impossibile perdere i mini combattimenti che ci verrà chiesto di affrontare e che ci vedranno proiettati su delle isole galleggianti a sgominare bande di nemici totalmente inetti. La lentezza, la ripetitività e la frustrazione di meccanismi sempre identici tra loro vi porteranno a stancarvi di questa formula di gioco dopo aver completato la prima plancia. Le altre tre a disposizione, nonostante abbiano nomi diversi e altisonanti sono assolutamente identiche alla prima. A mettervi i bastoni tra le ruote mentre tenterete di non cadere addormentati dalla sedia ci saranno soltanto le odiose caselle con gli scherzetti del Goblin e i combattimenti con i boss, insulsi come il resto delle sfide, che vi porteranno a maltrattare in un modo penoso mostri sacri come Juggernaut, Teschio Rosso, Lizard e persino il Dottor Destino in persona. Il fatto di poter giocare contemporaneamente in quattro, indossando delle simpatiche mascherine per godere di un altrettanto inopportuno 3D non è certamente un'attenuante, né uno stimolo ad acquistare questo grottesco Mario Party (e scusateci anche solo per aver paragonato i due titoli) interstellare.

MARCO MARU

VOTO 4,0/10

UP: Ecco un grandioso attacco combinato. Chissà quali incredibili peripezie hanno preceduto il momento nel quale Teschio Rosso si è ritrovato a farsele suonare così alla grande...

UP: I combattimenti sono davvero tutti uguali, a lungo andare.

LEFT: La trama, fortunatamente, è riprodotta in modo più che soddisfacente. I fan della saga, per lo meno, saranno contenti.

KENSHIRO COME NON L'AVETE MAI VISTO. E FORSE, ANCHE PER FORTUNA...

Fist of the North Star: Ken's Rage

Kenshiro è uno di quei personaggi che, sia in forma cartacea che visiva, hanno segnato l'infanzia di moltissimi appassionati sparsi per il pianeta, affascinati dalle lotte tra bande in un decadente scenario post-apocalittico (ormai divenuto quasi un cliché). Ma se il tempo e i ricordi non bastassero a sfruttare fino all'osso le potenzialità di un brand, cosa ci sarebbe di sbagliato nel volerne trarre una trasposizione videoludica? Qualcosa, soprattutto se ad occuparsene fosse Tecmo-Koei, autrice di chissà quanti Dinasty Warriors tutti uguali.
La narrazione di Fist of the North Star, fortunatamente, si presenta e prosegue bene fino alla fine, regalando al videogiocatore la traduzione digitale di quei momenti ben impressi nella sua memoria: i personaggi principali sono ben caratterizzati, compresi tratti e psicologie, così come i risvolti cardine della storia e i suoi aspetti più intensi. Nelle vesti dei protagonisti della serie, il compito del giocatore sarà, come in ogni picchiaduro che si rispetti, quello di eliminare tutti i nemici di una location per ottenere l'accesso alla successiva, con un ritmo che purtroppo si lascia rallentare da un gameplay estremamente deludente. I combattimenti finiscono con l'essere tutti uguali, e le poche mosse disponibili, insieme a una disarmante lentezza di esecuzione, non fanno che accrescere la frustrazione, lasciando ben poco spazio al divertimento. Frustrazione, peraltro, incentivata dall'impossibilità di concentrarsi sui vari singoli nemici con una qualche funzione di mira, il che porta spessissimo al doversi districare meglio possibile in mezzo a centinaia di avversari, senza una concreta possibilità di direzionare efficacemente le offensive.
E non contenta di un gameplay di così basso tono, Tecmo-Koei ha ben pensato di sguinzagliare i suoi migliori grafici per allineare il lato tecnico del titolo sul livello del resto della produzione. Fatta eccezione per i personaggi principali, dalla caratterizzazione abbastanza riuscita, il comparto visivo del gioco si diverte a infastidire il nervo ottico del videogiocatore mostrandogli centinaia di nemici tutti uguali, spinti a forza in ambientazioni spesso vuote, anonime e dalla fisica improbabile. Pollice abbastanza verso anche riguardo al sonoro, che decide coraggiosamente di farsi largo con tracce del tutto nuove e dall'impronta metal per niente azzeccata.
Fist of the North Star: Ken's Rage è consigliato solo ai fan più sfegatati della saga, a chi proprio non vuole perdersi nulla di ciò che riguarda Kenshiro. Per tutti gli altri, non sarà un'esperienza così piacevole.

GIOVANNI BIASI

INFO
FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Halifax
DEVELOPER: Tecmo-Koei
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI: KENGO: LEGEND OF THE 9

PEGGIO DI: SPLATTERHOUSE

VOTO 5,0/10

UP: Le riproduzioni digitali degli attori sono notevoli. Uguali in tutto e per tutto. Soprattutto nell'inespressività.

DOWN: Ecco a voi Gollum dopo il vistoso trattamento estetico a cui si è sottoposto per diventare un Inferius...

IL MANUALE DEL PERFETTO SCEMPIO

Harry Potter e i Doni della Morte – Parte I

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: EA Bright Light Studio
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI

UN'AVADA KEDAVRA

PEGGIO DI

LEGO HARRY POTTER

Puntuale come un orologio svizzero a scandire i feroci meccanismi del marketing, arriva nei negozi, in contemporanea con l'uscita dell'omonimo film nelle sale cinematografiche, la settima incarnazione videoludica della saga di Harry Potter, che abbraccia per metà gli eventi dell'ultimo libro della scrittrice J.K. Rowling. In realtà, più che riprendere l'opera letteraria, il videogioco, come al solito, è un surrogato del film, che è a sua volta un surrogato del romanzo, e in questo meccanismo perverso si frantumano, com'è ovvio, i presupposti per la qualità, lasciando spazio esclusivamente al grigiore avvilente del banale. Ma c'è ancora di peggio, a dire il vero.
La trama del libro (no, forse del film) è stata vistosamente mutilata da un macellaio impazzito, restituendo tronconi narrativi così confusionari da rendere praticamente indigeribile il prodotto per chiunque avesse l'ardire di approcciare il gioco senza conoscere nei dettagli la saga. Come se non bastasse, gli sviluppatori hanno ben pensato di rendere questo nuovo capitolo un pessimo shooter in terza persona, con tanto di sistema di coperture.
Davvero, non stiamo scherzando. Si "spara" con la bacchetta, ci si ripara dietro "qualcosa" e si usa il mantello dell'invisibilità per compiere azioni assolutamente inutili in modalità stealth. Di sangue, però, nemmeno a parlarne, ovviamente, dato il potenziale stuolo di pargoli da sempre garanzia di vendite e in barba agli inaspettati e intensi picchi di crudezza talvolta raggiunti dalla Rowling.

È davvero difficile trovare un motivo in questo gioco per andare avanti. Per fare fuori l'ennesimo, anonimo Mangiamorte, forse? O magari sapere cosa succede dopo? Ma se si è fan della saga, a dire il vero, già si sa, mentre ignorando la trama del film (non ci siamo di nuovo, stavolta è del libro) capire in concreto cosa sta succedendo è praticamente impossibile tanto è rarefatta la logica che lega le scene d'intermezzo.
Se è assodato il fatto che una virata stilistica era resa obbligatoria da esigenze di copione, l'esito di tale scelta non è comunque giustificabile. Anzi, è a dir poco deprecabile. Senza contare che il gioco, in assonanza con il film, non ha una conclusione: si interrompe a metà storia lasciandoci soli con i nostri perché. Da evitare senza complimenti, a meno che annoiarvi a morte non sia il vostro passatempo preferito.

ARIANNA "MOMO" BUTTARELLI

VOTO **4,0**/10

IL MODO PEGGIORE DI UTILIZZARE IL MOVE

The Fight: Senza Regole

INFO

FORMATO: PS3
ORIGINE: Russia
PUBLISHER: Sony Computer Entertainment
DEVELOPER: Xbow Software
GIOCATORI: 1-2

MEGLIO DI: KUNG FU RIDER
PEGGIO DI: FIGHTERS UNCAGED

The Fight: Senza Regole, primo titolo per Move pensato per un pubblico adulto, immerge il giocatore nell'universo corrotto e malfamato delle risse urbane clandestine (Fight Club vi dice niente?), costellato da una dose massiccia di violenza gratuita. Gli sviluppatori hanno scomodato per l'occasione il divo hollywoodiano Danny Trejo (Machete), il quale ci farà da personal trainer e ci spiegherà come utilizzare i comandi del controller. Dopo aver terminato una fase non particolarmente ispirata relativa alla personalizzazione del vostro boxer virtuale, comincerete attraverso la modalità carriera una serie di combattimenti monotoni che vi porteranno a raggiungere gradualmente una certa notorietà e a guadagnare premi in denaro. Questi ultimi andranno spesi per sbloccare nuove mosse e migliorare le abilità del vostro alter ego.
L'intera produzione, tuttavia, poggia su un comparto gameplay alquanto disastroso: pur spacciandosi per un picchiaduro in terza persona in grado di riprodurre fedelmente i movimenti del giocatore anche tramite l'utilizzo di due controller Move e della telecamera PlayStation Eye, il titolo soffre di un'imbarazzante difficoltà nel registrare in tempo reale tutte le mosse che compierete. La gestione dei pugni, infatti, è mal calibrata almeno quanto il deficitario sistema di copertura. E per cercare di ovviare al problema sarete costretti a ricorrere frequentemente al tasto cerchio, che vi consentirà di rivedere il tracciamento dei movimenti nel bel mezzo degli incontri, causando però un senso di frustrazione continuo. E poco importa quanto siano veloci i vostri colpi: il personaggio si muoverà con la velocità di un bradipo. Anche le schivate, solitamente affidate al movimento della testa, non sono esenti da problematiche: l'head-tracking, infatti, si affida alle qualità non eccelse del PlayStation Eye, che in caso di scarsa illuminazione della vostra stanza, non sarà in grado di rilevare alcuno spostamento. Fortunatamente è possibile disattivare l'opzione, ma ciò va a inficiare notevolmente l'esperienza di gioco. Come se non bastasse, il comparto tecnico è afflitto da evidenti limitazioni e problemi, le ambientazioni sono monocromatiche e l'assenza di una palette di colori vivaci e accesi rende l'intera produzione, visivamente parlando, piatta e noiosa. Non sono da meno i lottatori, dotati di un'IA imbarazzante e di modelli poligonali semplicemente grossolani e poco dettagliati. Tirando le somme, The Fight si è rivelato un clamoroso buco nell'acqua: ostico, frustrante e decisamente al di sotto della media in ogni singolo aspetto. Peccato.

RICCARDO BELLARDINI

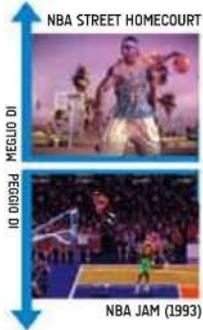
VOTO 4,5/10

DOWN: Prima di cominciare un incontro, dovete spendere i punti guadagnati nei precedenti combattimenti per migliorare le abilità e le caratteristiche del vostro boxer virtuale.

UP: L'unico aspetto divertente del gameplay consiste nella possibilità di utilizzare una serie di mosse "sporche" e scorrette per infliggere danni maggiori ai vostri avversari, come testate o gomitate.

DOPO ANNI, È NUOVAMENTE TEMPO DI BOOM SHAKALAKA!

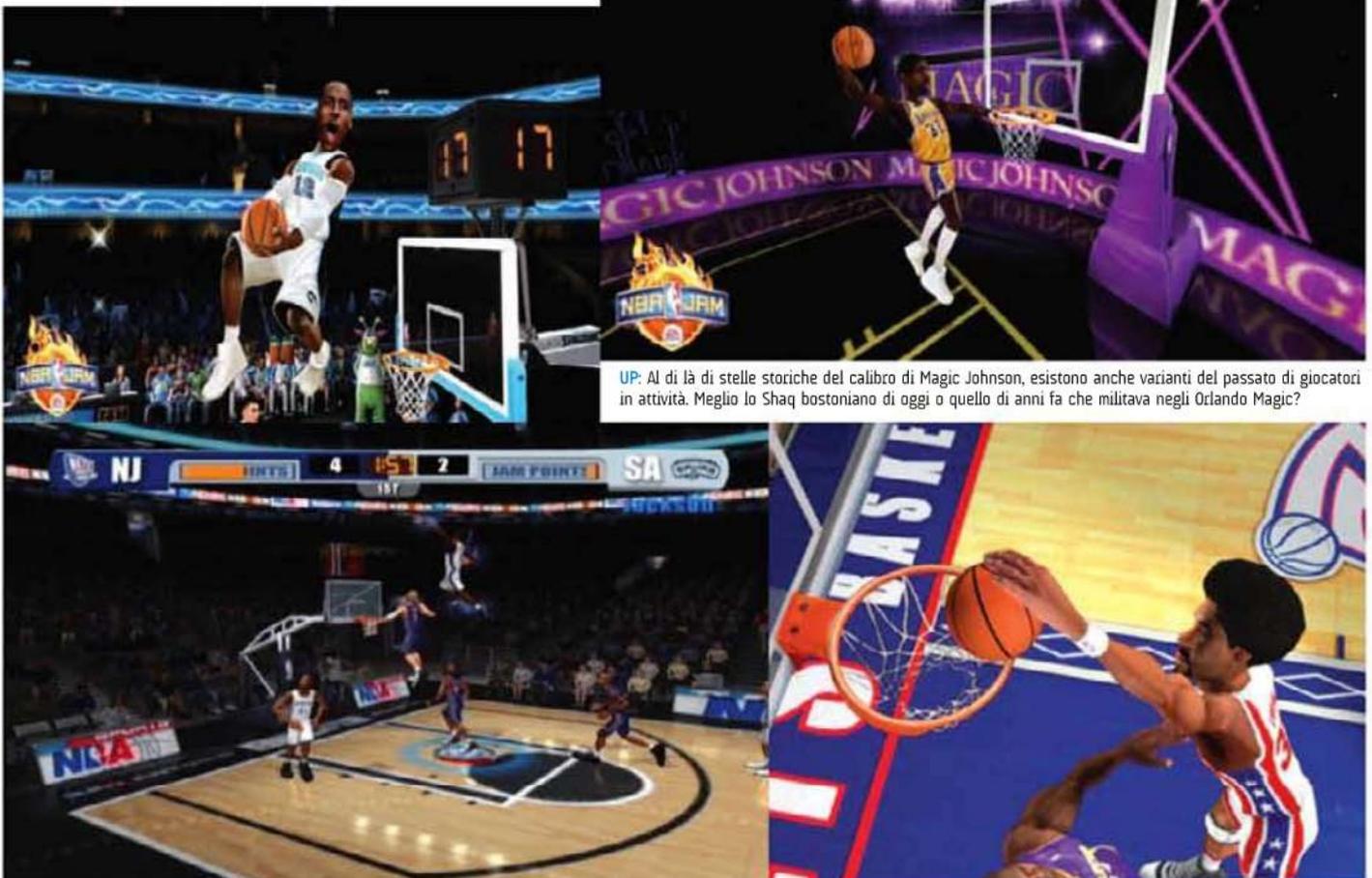
NBA Jam

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: EA Canada
GIOCATORI: 1-4

DOWN: La grafica presenta come da tradizione personaggi super deformed con una simpatica particolarità: le facce dei giocatori sono rese attraverso foto reali che cambiano in relazione al tipo di azione che state svolgendo.

Per i più navigati, questa recensione è praticamente inutile. Basterà leggere il titolo, sbirciare il voto a fondo pagina e tanti saluti: macchina, negozio di videogiochi più vicino e ritiro dalla vita sociale per qualche giorno. Gli altri invece, avranno sicuramente bisogno di un rapido sunto. NBA Jam, il primo NBA Jam, era un videogioco prodotto da Midway e uscito, almeno inizialmente, in formato arcade. Intorno al 1993, causò la bancarotta di un numero indefinibile di giovani ragazzi la cui unica forma di entrata era rappresentata dalla paghetta settimanale. Il concetto era semplice: prendere le più grandi stelle dell'NBA, schiaffarle in campetti dalle dimensioni ridotte e farli gareggiare in partite 2 VS 2. La peculiarità del gioco risiedeva nell'assoluta noncuranza delle leggi fisiche e in un ritmo di gioco assolutamente fuori dal normale. Ciò che era valido allora lo è oggi, in questo reboot di NBA Jam naturalmente aggiornato nel roster e nelle squadre coinvolte.

Ancora una volta, dunque, l'incedere delle partite è dominato da schiacciate paranormali, tiri capaci di incendiare il canestro, alley-oop in gran quantità e giocate difensive fisiche che dimenticano ogni tipo di regolamento. Il ritmo è altissimo e non concede nemmeno un attimo di distrazione. Il sistema di controllo, inoltre, non è affatto pretenzioso, permettendo a chiunque, anche alla prima partita, di ottenere risultati più che soddisfacenti. NBA Jam mette a disposizione tre modalità principali. La prima, più classica, vi porterà ad affrontare diversi team avversari, compresi alcuni che ripropongono giocatori storici. L'altra modalità, invece, sfrutta il concept di fondo per proporre partite piegate da una serie di regole diverse. Per esempio, potrete partecipare a match di quattro giocatori tutti contro tutti o a versioni virtuali del famoso 21. L'ultima voce riguarda il multiplayer online, illustre assente nella versione per Wii. In rete le cose funzionano meravigliosamente senza un filo di lag, nonostante mai come in questo gioco, il multiplayer locale risulti incredibilmente più divertente e appagante. NBA Jam merita sicuramente l'attenzione di tutti gli amanti della pallacanestro in cerca di un gioco arcade e folle al punto giusto. Purtroppo, se allora il titolo era un capolavoro senza se e senza ma, adesso è inevitabile sottolineare una cronica mancanza di profondità su tutto. Nonostante ciò, la qualità non manca e siamo sicuri che nelle sere in cui avrete amici in casa, NBA Jam sarà capace di intrattenere voi e i vostri ospiti più che degnamente.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 7,5/10

UP: Al di là di stelle storiche del calibro di Magic Johnson, esistono anche varianti del passato di giocatori in attività. Meglio lo Shaq bostoniano di oggi o quello di anni fa che militava negli Orlando Magic?

DOWN: In alcuni frangenti dovrete colpire dei punti lampeggianti rossi posti sui veicoli dei nemici per distruggerli e guadagnare, così, un punteggio bonus.

IL SELVAGGIO WEST SBARCA SU WII

Western Heroes

INFO
FORMATO: Wii
ORIGINE: Francia
PUBLISHER: Bigben Interactive
DEVELOPER: Neko Entertainment
GIOCATORI: 1-4

MEGLIO DI
CHICKEN SHOOT

PEGGIO DI
THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

In quest'ultimo periodo abbiamo assistito al gradito ritorno di titoli ambientati nel Far West, tra i quali spiccano Red Dead Redemption e Call of Juarez. Con Western Heroes, sviluppato da Neko Entertainment, anche il Wii può vantare finalmente una trasposizione videoludica del genere spaghetti western. Il gioco, precisiamo subito, non ha nulla a che spartire coi titoli sopra citati (a parte l'ambientazione, ovviamente), perché si tratta di un rail shooter, un FPS su binari stile House of the Dead. Tralasciamo volontariamente la trama poiché risulta essere priva di valore e utilizzata esclusivamente come semplice pretesto per dare inizio all'avventura, e occupiamoci invece del gameplay. Quest'ultimo rappresenta il vero fiore all'occhiello dell'intera produzione, risultando divertente, immediato e adeguato al target di utenza molto giovane a cui si rivolge il publisher. L'impostazione è quella tipica dei classici sparatutto in stile Time Crisis. La telecamera, infatti, si muove in maniera dinamica, seguendo un percorso prestabilito, e voi sarete liberi solamente di sparare a tutti i banditi che vi ostacoleranno lungo il percorso. Non solo: a volte appariranno su schermo delle piccole icone, le quali, se colpite con il giusto tempismo, vi permetteranno di ripristinare la barra della salute e ottenere munizioni illimitate per un breve lasso di tempo. Oppure attivare il prezioso bullet time. Tra una sparatoria e l'altra, gli sviluppatori hanno introdotto dei piacevoli giochi bonus da affrontare sia in modalità single player che in multiplayer fino a 4 giocatori. Menzione particolare merita la periferica che per l'occasione è venduta in bundle con il gioco: si tratta di una fedele ricostruzione in plastica del Winchester, la cui risposta risulta essere sempre affidabile proprio in virtù del fatto che all'interno dovrà essere posizionato il preciso Wiimote. Buoni i modelli poligonali dei nemici, mentre lasciano un po' a desiderare le texture degli scenari, spesso spogli e privi di qualsivoglia interazione. In definitiva, Neko Entertainment con Western Heroes è riuscita a sviluppare un gioco onesto che, nonostante un comparto tecnico non esaltante, divertirà certamente i più piccoli e, perchè no, anche gli adulti amanti del genere Western, grazie a un gameplay semplice, immediato e immersivo.

RICCARDO BELLARDINI

VOTO 6,5/10

UP: Durante le concitate e numerose sparatorie fate molta attenzione a non colpire gli ostaggi. In caso contrario subirete una penalizzazione dal punto di vista del punteggio complessivo finale.

Mini-recensioni

Dragon Ball: Raging Blast 2

INFO **FORMATO**: PS3, Xbox 360 // **PUBLISHER**: Namco Bandai Partners // **DEVELOPER**: Spike

L'ennesimo picchiaduro dedicato alla serie Dragon Ball Z si presenta con combattimenti ancora più spettacolari e adrenalinici. Proverete un piacevolissimo senso di appagamento offerto da colpi semplicemente devastanti, attivabili grazie ai super attacchi di cui saranno dotati gli oltre 90 personaggi selezionabili. Ogni singolo combattente potrà vantare una serie di mosse speciali e trasformazioni, che renderanno l'esperienza ludica ancora più coinvolgente e varia. Dragon Ball: Raging Blast 2 è un prodotto molto valido, che sfrutta appieno la licenza della serie manga creata dal geniale Akira Toriyama, con un discreto sistema di combattimento e una grafica in cel shading davvero suggestiva. Assolutamente consigliato ai fan della serie!

VOTO 7,0/10

Mafia II: Joe's Adventures

INFO **FORMATO**: Xbox 360, PS3, PC // **PUBLISHER**: 2K Games // **DEVELOPER**: 2K Czech

Mafia II: Joe's Adventures ci riporta sulle spietate strade di Empire Bay e ci mette per la prima volta negli scapestrati panni di uno dei personaggi più interessanti del secondo capitolo: Joe Barbaro. La storia di questo contenuto scaricabile è basata sul lasso di tempo che Vito Scaletta trascorre in prigione, e vedrà Joe fare i conti con la famiglia mafiosa responsabile di aver incastrato il suo migliore amico. Mantenendo inalterate tutte le caratteristiche che sono state il punto di forza del gioco originale, le novità apportate alla struttura di gioco rimangono praticamente nulle. Fasi stealth, sparatorie all'ultimo sangue e una storia davvero avvincente risultano essere gli ingredienti essenziali per rendere grandioso questo secondo DLC, che tutti fan della serie non possono assolutamente farsi scappare. Per nessun motivo.

VOTO 8,0/10

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

INFO **FORMATO**: PS3, Xbox 360 // **PUBLISHER**: Namco Bandai Partners // **DEVELOPER**: CyberConnect 2

Il nuovo Naruto, partendo dal primo episodio della serie, si ripresenta con una trama coinvolgente e un comparto gameplay a tratti davvero brillante: potete scegliere fino a 42 personaggi e avrete a disposizione moltissime combo tecniche, alcune di queste totalmente inedite. Il sistema di combattimento risulta immediato, vario e molto appagante. Ultimate Ninja Storm 2, quindi, raccoglie quanto di buono aveva mostrato il suo predecessore, espandendo ulteriormente e migliorando sensibilmente la sua offerta ludica. Senza ombra di dubbio l'acquisto del prodotto è vivamente consigliato a tutti gli appassionati della serie, ma vista l'ottima qualità complessiva del titolo, può essere tenuto in considerazione anche da coloro che hanno voglia di provare un picchiaduro con una forte componente esplorativa di facile approccio e profonda.

VOTO 8,0/10

Def Jam Rapstar

INFO **FORMATO**: Xbox 360, PS3, Wii // **PUBLISHER**: Konami // **DEVELOPER**: Terminal Reality / Def Jam Interactive

East Coast, West Coast, Old School e voci emergenti si scontrano a colpi di rap in questo furioso karaoke che ripercorre decenni di storia del genere musicale più amato d'America. 45 tracce e una comunità online iperattiva per cantare sulle rime di LL Cool J, Wu Tang Clan, Run D.M.C., Outkast, 50 Cent e altri numerosi artisti della scena internazionale. Un'interessante modalità di video capture vi consentirà di registrare le vostre performance aggiungendo effetti di ogni tipo e dandovi la possibilità di condividere le vostre battaglie con i giocatori di tutto il mondo. Aggiungete a questo cocktail la possibilità di esibirvi nei più classici freestyle e avrete un titolo davvero ottimamente realizzato che gli amanti del genere (e forse solo loro) non potranno assolutamente lasciarsi scappare.

VOTO 7,0/10

Battlefield Bad Company 2: Vietnam

INFO **FORMATO**: PC, PS3, Xbox 360 // **PUBLISHER**: EA // **DEVELOPER**: DICE

Il passaggio dal conflitto moderno visto in Battlefield: Bad Company 2 all'ambientazione vietnamita proposta da questo contenuto scaricabile riesce a rendere genuinamente diversa l'esperienza di gioco apprezzata nel capitolo principale grazie a una profonda revisione delle abilità previste e, naturalmente, dell'arsenale, ora perfettamente in linea col periodo storico. Trattandosi di un DLC fortemente focalizzato sulla modalità multiplayer, quest'ultima scelta risulta indubbiamente intelligente e di grande aiuto a chi non ha ancora acquisito dimestichezza con le meccaniche del gioco online. Cinque nuove mappe in un'ambientazione totalmente inedita, infine, vi terranno impegnati a lungo durante le affollate battaglie online.

VOTO 8,0/10

Sniper Elite

INFO **FORMATO**: Wii // **PUBLISHER**: Reef Entertainment // **DEVELOPER**: Raylight Studios

A cinque anni di distanza dalla prima comparsa di questo simulatore per cecchini, eccoci di nuovo in battaglia, immersi fino al collo negli intrighi delle prime fasi della Guerra Fredda, nel fanta-storico tentativo di impedire a Stalin di mettere mano sulla bomba atomica. L'idea di riesumare questo titolo sfruttando i generosi comandi della console Nintendo è assolutamente ottima, peccato soltanto che il gioco sia rimasto pressoché identico all'originale. È un vero dramma trovarsi alle prese con delle intersecazioni poligonali ormai così pesantemente anacronistiche, ma a ogni modo, il titolo gode ancora della sua buona dose di difficoltà e realismo (e soprattutto dei bullet time event), tali da renderlo una curiosa e particolare alternativa al mercato dei titoli guerrafondai.

VOTO 6,5/10

PANE, AMORE E FANTASCIENZA.

Ushinawareta Mirai O Motomete

À La Recherche Du Future Perdu

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Trumple
DEVELOPER: Trumple
GIOCATORI: 1
GENERE: Scolastico

MEGLIO DI
AXANAEL

PEGGIO DI
CLANNAD

Uno dei più grandi risultati a cui può ambire un eroge, è senz'altro quello di catturare il giocatore nel suo mondo, suscitando una lunga serie di emozioni che renderanno quell'avventura unica e indimenticabile. E i giapponesi, del resto, sono dei veri maestri nell'immaginare storie d'amore delicate e particolari, proprio come l'ultimo titolo di Trumple. Protagonista della vicenda, Akiyama Sou, studente del liceo e membro di un club di Astronomia, che però si occupa di risolvere problemi di tutt'altro tipo. Il gioco non inizia nel migliore dei modi per Sou: dopo essere stato picchiato dal club di karate, rimane a scuola fino a tardi per riprendersi. Ma all'improvviso, tutto trema e quando va a cercare la causa dell'incidente si ritrova tra le braccia una ragazza completamente nuda, che comincia a urlargli contro. Come se la situazione non fosse già abbastanza compromessa, alla scena assiste anche la sua amica d'infanzia. In un modo o nell'altro, il nostro riesce a salvare la situazione, ma dovrà comunque trovare un modo per spiegare gli strani incidenti che avvengono nella scuola. Da qui ha inizio l'avventura, che può sembrare un classico slice of life scolastico, ma che in realtà nasconde un colpo di scena capace di far assumere alla storia una piega assolutamente imprevedibile. Non vi sveliamo nulla, se non che ci sono di mezzo anche degli elementi fantascientifici... La sceneggiatura è davvero notevole,e l'autore è stato in grado di alternare dei momenti di puro umorismo ad altri anche molto profondi. Le situazioni romantiche occupano la maggior parte di questo eroge e non sono tutte propriamente felici; alcuni dei finali negativi, infatti, vi lasceranno veramente con l'amaro in bocca e in generale proseguendo nella trama il giocatore è messo di fronte a grosse scariche emotive, con momenti leggeri seguiti da altri assai deprimenti. Il cast dei personaggi è ben variegato: nonostante le apparenze, il protagonista si rivela molto interessante e anche le controparti femminili si sanno far apprezzare. Fondamentale nella caratterizzazione, e nel rendere memorabile l'intreccio, sono senza dubbio i disegni, l'aspetto che più colpisce dell'intero gioco. Oltre ad essere realizzate impeccabilmente, grazie ad una colorazione particolare le illustrazioni riescono a creare un'atmosfera onirica, che rende gradevolissime anche le numerose scene hentai (ben 17). Proprio di questo parlavamo a inizio articolo: grazie ad una combinazione di un comparto visivo raffinato e di una sceneggiatura originale, Ushinawareta vi trascina nel suo mondo e vi farà sognare per tutta la durata delle sue sostanziose storyline.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO **8**/10

UP: Altro punto totalmente a favore delle illustrazioni, è che sono tutte animate: i protagonisti sbatteranno le ciglia e avranno anche le labbra sincronizzate con l'audio! Da notare che sono presenti anche delle divertenti scene super-deformed, che vi strapperanno più di un sorriso.

UN LICEO E IL DESTINO DI UNA NAZIONE.

Hello, Good-Bye

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Lump of Sugar
DEVELOPER: Lump of Sugar
GIOCATORI: 1
GENERE: Scolastico/ Fantapolitica

Se foste un agente governativo sotto copertura, quale sarebbe il primo posto in cui andreste a cercare informazioni coperte dalla massima segretezza? Ma naturalmente in un liceo giapponese, o almeno questo è quello che vorrebbe farci credere Hello, goodbye, eroge che al classicissimo setting scolastico affianca una insolita componente di fantapolitica. Il Giappone immaginario di questo titolo, infatti, ha dovuto subire una secessione in seguito ad una rivolta popolare avvenuta 100 anni fa. Dopo che i danni causati dal conflitto raggiunsero il culmine per entrambi, le due fazioni in lotta firmarono un trattato di pace, dando vita a due nazioni distinte: la Federazione Giapponese e gli Stati Uniti del Giappone. È in questo scenario che prende vita la vicenda del protagonista, Kaito Toves, un agente segreto inviato dagli Stati Uniti del Giappone. La base da cui svolgere il suo dovere è il liceo Tenshudou, situato nel distretto speciale di Morino. Ma naturalmente, la vita non è solo lavoro e nel giro di pochissimo tempo Toves si ritroverà impigliato nelle trame dell'amore, dopo aver fatto la conoscenza della bella e solare May, in una toccante scena ambientata in un campo di fiori che cambierà per sempre il suo destino. Nonostante la buona dose di sospensione dell'irrealtà che serve per apprezzarla, la storia è originale e, trattando di politica, ha per forza di cose dei toni piuttosto seri oltre ad essere più complessa rispetto alla media degli eroge scolastici. Il punto di forza di questa visual novel è proprio l'accostare la maggiore solennità della tematica con le più frivole avventure romantiche di Kaito, che non mancheranno comunque di una forte dose di pathos e problemi generati dalla strana situazione. Un'atmosfera ben sintetizzata dalla tagline del gioco, che recita: "Sarebbe stupendo se l'amore fosse la causa di questo errore". A dare manforte al lato più leggero dell'opera, sono senz'altro i disegni di Moekibara Fumitake, famoso artista della scena eroge, che anche qui non delude con fanciulle svenevoli caratterizzate appositamente per smuovere il vostro lato più dolce (tra cui spicca anche una suora). Le scene hentai non sono nulla di particolarmente innovativo, ma se non altro potrete apprezzarle con tutto lo splendore del full HD (come del resto tutta l'avventura). Con questo gioco, lo sviluppatore Lump of Sugar forse ha tentato il passo più lungo della gamba, ma nonostante tutto apprezziamo l'ambizione di proporre qualcosa di nuovo. La vicenda bene o male si regge, ed è in grado di immergervi in un mood davvero particolare e intenso.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7,5/10

MEGLIO DI: HATSUKOI SACRAMENT
PEGGIO DI: AYAKASHIBITO

DOWN: Le illustrazioni del gioco, pur non essendo originalissime sul fronte del character design, sono colorate in modo piacevolissimo e donano al gioco freschezza e vivacità. Stesso discorso per la bellissima opening, in cui vengono presentati tutti i personaggi.

CVG NEWS
Interferenze e contaminazioni

INCEPTION: IL VIDEOGIOCO È VICINO

Noi di GR avevamo indovinato. Inception, da capolavoro cinematografico del 2010, potrebbe presto trasformarsi in videogioco, parola di Christopher Nolan. In un'intervista all'Entertainment Weekly, il regista ha dichiarato che per lui i videogiochi sono un mondo tutto da esplorare, e che è affascinato dall'idea di dare vita a un MMORPG basato sull'universo di Inception. Nolan ha sempre pensato alla sua pellicola come a un mondo dove possono svolgersi un gran numero di storie e, per nostra fortuna, il regista al momento si trova proprio al lavoro con un team di collaboratori per sviluppare il progetto.

UNCHARTED, SEMPRE PIÙ IN DUBBIO

La notizia che sarebbe stato Mark Wahlberg a vestire i panni di Nathan Drake nella trasposizione cinematografica di Uncharted aveva deluso la maggior parte dei fan dell'omonimo videogioco, e adesso le speranze di vedere la pellicola nelle nostre sale sembra sempre più remota. Il regista scelto da Sony, David O. Russell, sarebbe infatti al lavoro sull'adattamento del romanzo The Silver Linings Playbook di Matthew Quick, impegno che farebbe slittare di almeno un anno le riprese di Uncharted. Che Sony abbia altre priorità al momento?

UN SEQUEL PER DUNGEON SIEGE

Uwe Boll non si arrende e torna alla carica con il sequel di una delle sue opere più raccapriccianti. In the Name of the King 2 non promette nulla di buono, a partire dalla trama, recentemente rivelata da Boll: Dolph Lundgren vestirà i panni dell'ultimo eroe di Ehb, spedito nel futuro dai genitori per sfuggire al terribile destino del regno. Diventato un poliziotto, il giovane viene improvvisamente attaccato da un gruppo di ninja e risucchiato da un vortice temporale che lo porta a Ehb a 50 anni di distanza dalla strage... Siamo riusciti a farvi venire i brividi?

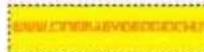
TRON: LEGACY

Ora il cinema ha il suo Rez

Se cominciassi con l'affermare che Tron: Legacy è un pessimo film, in fondo non vi starei mentendo. Storia trascurabile, suggestioni già viste e riviste (e ancora riviste), interpreti ammiccanti ma nulla più, dialoghi a tratti imbarazzanti, un 3D claudicante... capite bene che il quadro non è dei migliori. Disney ha rievocato una scheggia impazzita degli Anni Ottanta e l'ha infettata con le odierne tecnologie per ridare smalto a un'Idea che, forse, aveva ormai ben poca ragion d'essere. La realtà, del resto, ha ampiamente superato certa fantasia, e un mondo all'interno dei circuiti dei computer risulta attualmente una sorta di Matrix analogico: inesatto, anacronistico, forse inutile. Se cominciassi con l'affermare che Tron: Legacy è un pessimo film, in fondo non vi starei mentendo, è vero, ma se mi fermassi qui sicuramente non vi starei fornendo un servizio utile. Starei infatti trascurando la chiave di lettura più importante di questo nuovo Tron, quella che lo rende a mio giudizio un film da vedere. L'opera di Joseph Kosinski (giovane regista già al lavoro su un altro remake impossibile: The Black Hole) è infatti un viaggio sinestetico mizuguchiano, il Rez cinematografico, un trip lisergico della durata di due ore dove il punto non è seguire una storia (quale storia?!?), né tantomeno appassionarsi a delle scene d'azione, quanto lasciarsi trasportare da un vortice sensoriale unidirezionale, il cui ritmo non è scandito dalle immagini, ma dalla potentissima colonna sonora curata dai Daft Punk. Già, signore e signori: in Legacy è la musica a guidare il ballo, uno switch binario straordinario e maestoso, capace di attivare le nostre sinapsi e portarle in modalità feedback passivo. Saremo così in grado di perderci in colori freddi, volti al silicio, raggi di luce e geometrie di bit, di farci catturare da una doppia lettura che, alla favola disneyana sovrappone con malizia troppo acuita per essere casuale una sensualità ribelle e perversa, fatta di sguardi e movenze, di rimandi a un futuro incerto. Romantica rivoluzione in nome del Suono. Ed è in questo che Tron: Legacy trionfa davvero. Riesce a staccarci dal mondo in cui siamo ancorati e, dopo averci gridato in faccia il suo sprezzante disinteresse per le categorie classiche dell'estetica cinematografica, a prenderci per mano... una mano sexy come quella dell'ex Eragon cresciuto o di una conturbante ISO, platonica dea digitale... e a condurci in un viaggio dove ciò che conta, ora come sempre, è solo perdersi. Ogni nota un passo oltre.

Marco Accordi Rickards

Up Tron: Legacy non è un film bello, ma è un'esperienza. Il film che realizzerebbe Tetsuya Mizuguchi, autore di Rez e Child of Eden.

WWW.CINEMAEVIDEOGIOCHI.IT

CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

SILENT HILL

I mezzi non giustificano il fine

Ci sono trasposizioni che non possiamo perdonare, ben più di altre. E non perché siano le peggiori. Questo è il caso di Silent Hill, pellicola horror nata nel 2006 per portare sul grande schermo la celebre saga horror di casa Konami. Il film di

Christophe Gans (già colpevole de Il Patto dei Lupi e dell'orrendo Crying Freeman), pur lodevole nella visionaria ricostruzione dell'estetica di Silent Hill, si permette il "lusso" di fallire nei fondamentali pur godendo di uno sceneggiatore del calibro di Roger Avary (stiamo parlando di uno scrittore impiegato da Tarantino sia in Le Iene che in Pulp Fiction) e di alcuni attori niente affatto trascurabili, tra cui ricordiamo Sean Bean, il Boromir de Il Signore degli Anelli. Ma allora perché Silent Hill fallisce? Tristemente (e banalmente), per la solita ragione per la quale quasi tutte le trasposizioni cinematografiche da videogioco hanno visto naufragare le loro ambizioni e i loro sogni di gloria. Sceneggiature risibili, scarsissima credibilità, coinvolgimento e pathos prossimi allo zero assoluto. Certo, Silent Hill è visivamente appagante,

up Il problema di Silent Hill è quello di ogni opera che nasce pretenziosa: poi le si chiede di essere all'altezza delle premesse. E qui, davvero, sotto il vestito non c'è niente...

omaggiando il gioco persino con alcune inquadrature memorabili, ma questo apparato tecnico non può certo bastare a dare spessore a un sedicente horror psicologico. Ed è così che, ai titoli di coda, ciò che si prova è solo la frustrante sensazione di aver sprecato un'occasione, di avere nuovamente preteso troppo e raggiunto troppo poco. Meglio il fracasso un po' cialtrone del più artigianale Resident Evil. Lui, almeno, ci sbatteva in faccia ciò che era.

Metalmark

VOTO:★★

SOGNANDO HOLLYWOOD Film (impossibili) che vorremmo vedere

ICO

Una fiaba malinconica per un film di animazione

Sebbene, nonostante le grandi difficoltà, qualcosa all'orizzonte inizi a muoversi per la realizzazione della pellicola di Shadow of The Colossus, risulta più difficile immaginare in che modo possa essere trasposto un capolavoro senza tempo come ICO. La poesia in movimento, l'ambiente desolato e l'immensità di quella prigione che sembra scontornata

dal mondo reale; il minimalismo dei dialoghi e la carica emotiva che un semplice gesto come una corsa a perdifiato mano nella mano con Yorda riesce a comunicare; la continua e disperata fuga da un luogo di eterna prigionia; sono tutti elementi che, semplicemente, un film con attori in carne e ossa non riuscirebbe a ricreare in alcun modo. Passando in rassegna tutte le possibilità esistenti per vedere sui grandi schermi il corrispettivo su pellicola di quest'opera partorita dal visionario Fumito Ueda, si ha la netta sensazione che nulla sia in grado di replicare la stessa magia che ammaliò migliaia di giocatori nell'ormai lontano 2002. L'unica nostra flebile speranza è che un maestro dalla grande sensibilità artistica come il grande Hayao Miyazaki scopra questa perla videoludica e venga

illuminato dalla sua aura fino a rimanerne stregato. Sarebbe un film di animazione forse per pochi, pochissimi, ma assolutamente indimenticabile. Pensate infine a una colonna sonora curata da Joe Hisaishi, con motivi malinconici e struggenti sulla falsariga della sua One Summer's Day, e lasciate galoppare la vostra fantasia verso l'infinito, dove tutto è davvero possibile.

Domenico "Valthiel" Musicò

up Nessuna opera videoludica, probabilmente, è riuscita a esprimere lo stesso concentrato di emozioni e malinconia come ha fatto ICO. Fumito Ueda è semplicemente un genio.

RETRO

MAI DIRE GOAL!

NASCITA, TRIBOLAZIONI E OBLIO DELL'EREDE SPIRITUALE DI KICK OFF

Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**

DINOSOCCER

Mettiamola così: prima che il leggendario Kick Off propiziasse il suo debutto sulle Amiga di mezzo mondo, nessun giornalista del settore, giocatore o esperto di sorta, aveva mai utilizzato il termine "simulazione calcistica" per definire una produzione a tema. Fino a quel fatidico giorno del 1989, la maggioranza degli utenti continuava infatti a inquadrare il vecchio Emlyn Hughes International Soccer come l'esponente più rappresentativo del genere... E non certo perché fosse "realistico". Si può pertanto sostenere che senza l'intervento del buon Dino Dini le trasposizioni videoludiche dello sport più amato del globo sarebbero rimaste confinate per chissà quanto altro tempo al mero status di "videogame". In tal senso, l'eredità lasciataci

GURU MEDITATION

ALAN SHUGART CURRICULUM IBM / SHUGART ASSOCIATES / SHUGART TECHNOLOGIES SEAGATE TECHNOLOGIES

NATO A LOS ANGELES NEL SETTEMBRE DEL 1930, ALAN FIELD SHUGART CONSEGUÌ LA LAUREA IN FISICA INGEGNERISTICA PRESSO LA UNIVERSITY OF REDLANDS, PER POI ENTRARE TRA I RANGHI DELLA DIVISIONE IBM DI SAN JOSÉ COME INGEGNERE DEL REPARTO INFORMATICO.

Complice il supporto di un talentuoso team di collaboratori, Alan contribuì sensibilmente alla crescita della compagnia, svolgendo un ruolo determinante nella creazione dei primi prototipi di Hard Disk (1956) e Floppy Disk (1971). Raggiunta l'età di 42 anni e maturata l'esperienza manageriale necessaria per avviare un proprio marchio indipendente, il nostro guru lasciò gli uffici della celeberrima multinazionale californiana per fondare la Shugart Associates (1973). In qualità di CEO dell'azienda, Alan decise di incanalare tutti gli sforzi produttivi verso lo sviluppo di dispositivi informatici di stoccaggio dati, il che condusse ben presto i suoi gregari a codificare il concept di hard disk da personal computer. Dall'avvio dei primi test alla commercializzazione del primo modello operativo sarebbero tuttavia trascorsi 7 anni. Nel corso di questo periodo, complice il subentro di nuovi investitori, la compagnia avrebbe cambiato più volte organigramma, per poi trovare la sua collocazione definitiva sotto il brand Seagate Technology. Per molti anni a venire, le azioni di questo marchio avrebbero dato ottimi frutti, e non è certo esagerato sostenere che intorno alla metà degli anni '90 esso rivestisse un ruolo di prim'ordine nel gotha delle compagnie indipendenti di sviluppo hardware. Fu proprio allora che Alan ritenne opportuno uscire di scena per godersi un po' di meritato riposo. Dimissionario nel 1996, si trasferì nella tranquilla area di Monterrey (California) subito dopo aver intascato un appropriato IEEE Reynold B. Johnson Infomation Storage Systems Award. Morì nel dicembre del 2006, circondato da tutti i suoi cari.

TOYS IN THE ATTIC

SEAGATE ST-506
IL PAPÀ DI TUTTI GLI HARD DISK

Non è certo un eufemismo sostenere che buona parte del nostro lavoro, come pure molti dei dati che costituiscono le nostre esperienze scolastiche, universitarie e creative sia ben stipata nell'hard disk del nostro PC. Sebbene questo rivoluzionario dispositivo di stoccaggio interferisca tanto nella vita di ognuno di noi, non tutti sono però al corrente delle sue origini: neanche quelli che credono di saperlo. Sebbene la data di nascita ufficiale del gingillo corrisponda al lontano 1956, anno in cui IBM realizzò il primo disco rigido sperimentale, andrebbe in realtà precisato che il primato in questione spetti di diritto allo ST-506 della Seagate. Il piccolo drive da 5.25 pollici distribuito dalla major statunitense a partire dal 1980 sarebbe stato difatti il primo dispositivo del genere a entrare nelle case dei comuni utenti informatici. Magari quei suoi miseri 5 MB di spazio disponibile strapperanno ben più di un sorriso agli internauti di oggi. Eppure, vi assicuriamo che, almeno all'epoca, l'entità di quest'impresa non passò certamente inosservata...

A circa un anno di distanza dal lancio dello ST-506, la Seagate distribuì lo ST-412: una versione potenziata del modello originale, capace di stoccare un massimo di 10 MB di dati. Da allora in poi, il settore HD avrebbe iniziato una rutilante corsa all'espansione, che continua ancora oggi...

da paffuto coder anglo-italiano vanta un peso specifico ancora maggiore: dopotutto, è sempre a Kick Off che si deve il conio di concetti quali "fisica del pallone", la presenza di 22 atleti in campo, nonché l'applicazione di schemi e tatticismi legati alle dinamiche dell'azione. In relazione a detti meriti, il caposcuola della Anco andrebbe celebrato a cadenza periodica per i secoli dei secoli e siamo certi che il pubblico accoglierebbe l'omaggio con puntuale tripudio. Per una volta, concedeteci tuttavia l'ardire di accantonare il mito: da troppo tempo, il suo sfortunato erede langue in silenzio nel limbo dei blockbuster mancati e riteniamo sia davvero giunto il momento di tendergli una mano...

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

CHI L'HA VISTO?

3D DEATHCHASE

1983 MICROMEGA /
SPECTRUM ZX

Se in Italia lo Spectrum avesse almeno goduto della metà del successo riscosso in Gran Bretagna, oggi faremmo riferimento a 3D Deathchase come a uno dei capisaldi dell'era 8 Bit. Complice la mancata affermazione della Sinclair all'interno dei nostri confini, il gioco di corse di Micromega ci appare invece alla stregua di un mero caso da "Chi l'ha visto", il che non è di certo edificante. Nel tentativo di restituire a questo titolo un briciolo della fama che avrebbe meritato, ci accolliamo pertanto l'onere di rievocarne le pioneristiche conquiste proprio nell'ambito di questa rubrica, sperando magari di convincere i più a riscoprirlo anche in termini pratici. Incredibilmente veloce e quanto mai intuitivo in fatto di sistema di controllo, 3D Deathchase ci vedeva coinvolti in un'articolata serie di inseguimenti in moto, che si sviluppavano lungo 14 stage zeppi di ostacoli naturali e agguerriti avversari. Beneficiando di una comoda visuale in soggettiva, il gioco trovava la tridimensionalità annunciata nel suo monicker nel supporto di un valido artifizio prospettico volto a conferire profondità ai fondali, sovrapponendo su tre diversi segmenti di parallasse una nutrita quantità di sprite bidimensionali. A impreziosire ulteriormente un approccio che, nell'anno domini 1983, poteva davvero vantare toni rivoluzionari, sarebbe a questo punto intervenuta una soluzione altrettanto ardita, ossia l'assenza di una pista vera e propria su cui gareggiare: piuttosto che seguire i binari di un tracciato ben definito, le corse prendevano infatti corpo all'interno di aree meno circoscritte, che avrebbero quasi suggerito connotati da open world. Aggiungendo al tutto la concomitante presenza di tocchi di classe quali l'alternarsi del giorno e della notte, o l'interferenza di mezzi da battaglia come elicotteri e cingolati, 3D Deathchase forniva un'esperienza ludica non solo coinvolgente, ma tanto avveniristica da risultare intrigante persino ai giorni nostri.

Per sconfiggere i centauri avversari, il giocatore avrebbe potuto fare appello sia agli ostacoli naturali disseminati per lo scenario, sia all'impiego del mitragliatore montato sulla propria moto. Il sistema di puntamento legato a quest'ultimo approccio si sarebbe sempre rivelato preciso e reattivo.

INTO THE PIT

TECHNO COP

1988 GRAY MATTER / IMAGEXCEL / US GOLD - AMIGA / C64 / MEGADRIVE / ATARI ST / AMSTRAD CPC

Prima che parole come "gore" e "splatter" entrassero a far parte del gergo videoludico, giochi come Techno Cop venivano accorpati al concetto di "ultraviolenza digitale". Dando per scontato che persino gli ingenui marmocchi dell'epoca sapessero metabolizzare con il dovuto distacco i contenuti del prodotto, gli esperti si prefiggevano pertanto il solo scopo di stabilire se i ragazzi di Gray Matter avessero fatto un buon lavoro o meno riservandosi, nel caso specifico, l'ardire di stroncarlo senza mezze riserve. Se è vero che il gioco non brillava di certo per level design o reattività dei comandi, andrebbe almeno apprezzata l'intuizione di interpretare la filosofia action mediante una struttura multigenere. Tra sparatutto e gioco di corse, Techno Cop finiva col percorrere anzitempo i binari dinamici che, anni dopo, avrebbero fatto la fortuna di GTA, Mafia e company, senza per questo evitare di concedersi qualche ardita variante stilistica, come il tecnologico HUD da polso sempre visibile a bordo schermo...

L'intrepido Techno Cop avrebbe colmato le distanze tra un obiettivo e l'altro sedendosi al volante di una fiammante auto da corsa. Una volta giunto a destinazione, si sarebbe dunque divertito a far piazza pulita dei punk, cercando al contempo di accumulare taglie prestigiose.

WEIRDOGAMES INC.

KICK OUT

I FAVOLOSI LISCI DEL RE DEL CALCIO A 16 BIT

5. SERRATI IN CORNER

Ci sembra appropriato inaugurare la Chart dedicata alle anomalie del codice di Kick Off partendo da questo bizzarro bug che si verificava, in genere, all'inizio della partita. Piuttosto che disporsi in campo secondo le indicazioni dell'utente, i giocatori della sua squadra si trasferivano nell'area circostante la bandierina del Corner, lasciando così il terreno di gioco in balìa degli avversari. E non c'era modo di convincerli a tornare al loro posto...

4. PORTIERE VOLANTE

Occasionalmente, era possibile vedere i portieri impegnarsi in una funambolica parata volante, rea di far attraversare loro l'intero schermo, fino a valicare i confini dell'area di rigore. Questo bug si verificava a seguito di tiri non certo irresistibili: una volta atterrati nei pressi della bandierina del corner, i pixellosi atleti virtuali se ne sarebbero dunque tornati tra i pali, pallone tra le mani, pronti a rinviarlo come se nulla fosse successo.

3. PALO, DOPPIO PALO E CONTROPALOTTO

Il bug più memorabile del gioco riguardava l'atipico comportamento che il pallone assumeva dopo aver colpito il palo, in determinate occasioni. La sfera sarebbe rimasta ancorata al legno per diversi secondi, scivolando lentamente giù lungo i suoi contorni fino a quando un giocatore fosse riuscito a gettarla in rete con un colpo di testa. Il fenomeno veniva accompagnato da un micidiale loop audio dell' FX adibito a rappresentare l'impatto...

2. "CALCIO D'ANGALO"

Il lato oscuro di Kick Off consisteva anche e soprattutto di una traduzione dall'inglese alquanto approssimativa, che, spesso e volentieri, strappava sonore risate agli utenti. Alcune delle espressioni "italiote" coniate dai responsabili di quel mezzo disastro sono divenute parte integrante del gergo calcistico di molti reduci dell'epoca. Ancora oggi, per esempio, Mossgarden invoca il "calcio d'angalo" quando gioca a calcetto...

1. "ARTELLINO GAILLO!"

In ogni caso, lo svarione kick-offiano per eccellenza resta senza ombra di dubbio l'inconcepibile scritta "Artellino Gaillo!" che appariva a fondo schermo ogni qualvolta uno dei giocatori in campo veniva ammonito. Così come per il "calcio d'angalo", anche quest'espressione è diventata un classico delle citazioni videoludiche: va da sé che il posto più alto del podio le spetti di diritto!

DEAD POETS' SOCIETY

ANCO SOFTWARE LTD.

(1982-2003)

I PROFETI DEL CALCIO VIRTUALE

ANCO SOFTWARE NACQUE NEL 1982 A DARTFORD (INGHILTERRA) DA UN'INIZIATIVA DELL'IMPRENDITORE ANGLO-INDIANO ANIL GUPTA. Nota in principio come Anirog Software, la compagnia si dedicò sin dai primi mesi di attività allo sviluppo di titoli destinati al settore Personal Computer, prediligendo sistemi quali Vic 20, Amstrad CPC, Spectrum ZX e C64. Benché sia il divertente Pharaoh's Tomb (1982) che l'accattivante Slap Dab (1983) avessero goduto di un discreto riscontro in ambito underground, i media cominciarono a mostrare interesse per i progetti del team solo a partire dal 1985, anno in cui vide la luce Harrier Mission. Delineandosi come uno dei simulatori di volo più ambiziosi della sua epoca, quest'ultimo riuscì difatti a convincere gli esperti che i ragazzi al soldo di Gupta possedessero un talento tutt'altro che comune, e la conferma di questa intuizione non si sarebbe fatta attendere. Dopo aver cambiato in Anco Software il proprio monicker, la compagnia piazzò difatti un'altra hit con Thai Boxing (1986), tra i primi titoli a sdoganare il culto dei picchiaduro one-on-one sulle piattaforme casalinghe. Forte del successo ottenuto dai successivi Strip Poker 2 Plus (1988) e Karting Grand Prix (1988), Gupta dovette ritenere di aver superato di gran lunga ogni più rosea aspettativa nutrita all'inizio della sua avventura imprenditoriale, ma evidentemente aveva fatto i conti senza Dino Dini. Ridefinendo radicalmente il modo di concepire il calcio virtuale, Kick Off (1989) riscosse un tale hype da trasformare la piccola casa di Dartford in una major vera e propria, con conseguenze drastiche sulla sua linea produttiva. A eccezione del discreto hack'n'slash Death Trap (1990) e del modesto Tip Off (1992), Anco avrebbe in effetti speso gli anni successivi a consolidare il culto del suo capolavoro, inaugurando una serie pressoché interminabile di produzioni volte ad affinarne la formula. Operazioni commerciali a parte, questo fecondo periodo sarebbe stato foriero di molte altre hit del genere, primo fra tutti il prodigioso Player Manager (1990).

> **"KICK OFF RISCOSSE UN TALE HYPE DA TRASFORMARE LA ANCO IN UNA MAJOR VERA E PROPRIA"**

Per quanto a esso si debba l'innesto di tutte quelle sfaccettature manageriali che avrebbero riformato nuovamente gli standard del settore, permane tuttavia l'idea che il merito di aver spinto il franchise al suo apice strutturale appartenga a Kick Off 2 The Final Whistle (1991), storico upgrade dell'omonimo sequel. I problemi della Anco iniziarono a manifestarsi proprio quando il brand viveva il pieno della sua età dell'oro, culminando nella dipartita artistica di un Dino Dini ormai proiettato a fondare una sua etichetta indipendente. Passate alla giurisdizione di terzi, le serie di Kick Off e Player Manager accusarono ben presto le prime flessioni qualitative.

Inflazionate da una progenie di sequel discutibili e vessate dall'agguerrita concorrenza di Sensible Soccer, entrambe finirono pertanto col perdere il fascino di un tempo. Complici le difficoltà accusate dagli sviluppatori nel metabolizzare l'approccio alle tecnologie sopraggiunte nella seconda metà degli anni Novanta, i due brand sprofondarono infine nell'anonimato più totale, trascinando nel baratro anche i rispettivi produttori. Imboccato il viale del tramonto già alla fine dello scorso millennio, Anco cercò di arginare le falle scaturite dalla sconsiderata politica aziendale sostenuta anni addietro allestendo diverse partnership con società quali Maxis, Ubisoft e 3DO Company, ma i danni maturati dovettero rivelarsi ugualmente insanabili. Soffocata dai debiti, la compagnia fu dunque costretta a issare bandiera bianca nell'autunno del 2003, in concomitanza con la scomparsa del suo fondatore.

Kick Off '98 - Nel tentativo di adeguare la formula di Kick Off agli standard poligonali promossi dalla PSX e dai PC della seconda metà degli anni Novanta, Anco tentò la carta della tridimensionalità. Fallendo miseramente.

COME ERAVAMO
SPLATTERHOUSE
PIXEL AL POMODORO

L'ADOLESCENZA DI MOLTI RAGAZZI SI TINSE DI ROSSO NELL'APRILE DEL 1988, QUANDO IL PIÙ TRUCULENTO DEI PICCHIADURO A SCORRIMENTO INZACCHERÒ I CASE DEGLI ARCADE DI MEZZO MONDO. Esaltati da tanta ultraviolenza, i giocatori dell'epoca si intrattenevano all'esterno delle sale rievocandone i morbosi eccessi, e non era affatto raro sentire i più grandicelli apostrofarlo come "il gioco di Venerdì 13". Benché Splatterhouse non disponesse di alcuna licenza ufficiale che lo legasse alla celebre saga cinematografica, era quantomeno palese che gli sviluppatori della Namco avessero in mente Jason Voorhees al momento di dare un volto al protagonista della loro opera. A partire dalla logora tuta da meccanico che ne avvolgeva il corpo, per giungere all'iconica maschera appiccicata al suo volto, il possente sprite di Rick Taylor non si limitava in effetti a scimmiottare il look del mostro in celluloide, ma ne ricalcava pedissequamente ogni singola caratteristica.

Piuttosto che procurare ai responsabili del plagio una bella denuncia per violazione dei diritti di immagine, questa intuizione si rivelò determinante per il successo del progetto: stanchi di vestire i panni del solito bellimbusto dal ciuffo birbante, i giocatori accolsero con marcato entusiasmo l'opportunità di interpretare un antieroe dai tratti così esasperati. Per la prima volta, si aveva in pratica la sensazione che fossero i buoni a dover temere il cattivo di turno, e non viceversa... Liberi dal senso di precarietà tanto caro ai survival horror di oggi e dai tempi registici della filosofia del brivido, gli utenti si sarebbero dunque potuti godere l'esperienza splatter, cui avrebbe fatto da eco un insolito leit motiv romantico. Eh sì, perché alla base dell'inesauribile vocazione al massacro propria del signor Taylor altro non v'era che il vecchio ideale d'amor cortese, ovvero sfidare morte, periglio e dannazione per salvare le grazie della sua amata... Un tale mix di sangue, sentimento e citazioni non poteva ovviamente rimanere isolato: in barba alle aspettative, la saga non proseguì tuttavia in ambito coin-op. Convertito in salsa home nel 1990 grazie alla miracolosa intercessione del PC Engine, il marchese De Sade videoludico si sarebbe accasato di lì a poco sui circuiti del Megadrive, dando alla luce due eredi tutt'altro che pacioccosi.

Pur non assurgendo mai al rango di hit mondiale, Splatterhouse è sopravvissuto fino a oggi grazie alla memoria storica dei suoi ammiratori, assumendo quell'aura da cult game che ha recentemente spinto Namco a rispolverare il brand. Spogliato della sua gloriosa veste 2D e catapultato in un cosmo virtuale ben più crudo e realistico, Rick Taylor ha finito però con l'apparire goffo e spaesato: un grottesco pagliaccio fuori taglia costretto a ripetere stancamente i suoi numeri dinanzi a un pubblico ormai troppo smaliziato per apprezzarli. Ecco perché preferiamo di gran lunga ricordarlo com'era ai tempi del suo debutto: pazzo, brutale e... dannatamente adorabile.

BLOODY GAMES

Nato in sala giochi, cresciuto in salotto: il culto di Splatterhouse in quattro diaboliche incarnazioni!

■ SPLATTERHOUSE
1988 ARCADE / 1990 PC ENGINE / 2010 Wii - iPhone

Uno studente di parapsicologia viene ucciso da un manipolo di zombie durante una visita alla magione del Dr. West, mentre la sua ragazza viene fatta prigioniera. Riportato in vita dalla Maschera del Terrore, dovrà attraversare sette scenari zeppi di carne maciullata e abomini di ogni sorta nel tentativo di rimettere le cose a posto. Ma la fine del viaggio sarà tutt'altro che lieta...

■ SPLATTERHOUSE: WANPAKU GRAFFITI
1989 NES

Prima di esordire in veste ufficiale sui circuiti del PC Engine, Rick Taylor si fermò un attimo in casa Nintendo, concedendosi una sorta di pausa da sangue, mutilazioni e carne rancida. Wanpaku Graffiti rileggeva in chiave super deformed gli estremi della sua impresa, dispensando humor a go-go.

■ SPLATTERHOUSE 2
1992 MEGADRIVE / 2010 Wii

A tre mesi dalla macabra conclusione della prima odissea in casa West, Rick viene informato dalla Maschera del Terrore del fatto che la sua amata Jennifer può essere ancora salvata. Più determinato che mai, egli tornerà sul luogo del misfatto, per una nuova, esaltante carneficina in pixel.

■ SPLATTERHOUSE 3
1993 MEGADRIVE

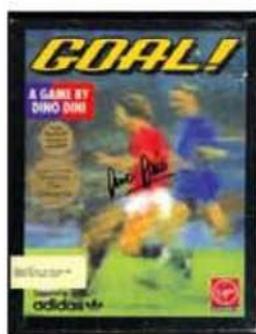
Proprio quando Rick pensava di aver ormai esorcizzato il suo orrendo passato, il male torna a perseguitare la sua esistenza rapendo Jennifer e il figlio avuto da lei. Indossata nuovamente la Maschera del Terrore, il nostro tornerà ancora una volta a Splatterhouse per la più sanguinosa delle rese dei conti.

■ Amato dal pubblico, bistrattato da alcuni critici: è stato detto più volte che il successo di Splatterhouse dipendesse più dalla sua fama di videogame maledetto, piuttosto che dai suoi meriti concettuali. Mai nessuno poté tuttavia negare che fosse comunque divertentissimo...

■ Per farsi strada tra feti cannibali, ammassi di carne di varie forme e demoni più o meno iconografici, Rick avrebbe potuto contare su svariate armi, tra cui femori giganti, mazze da baseball, fucili a pompa e l'immancabile sega elettrica.

RETRO CULT

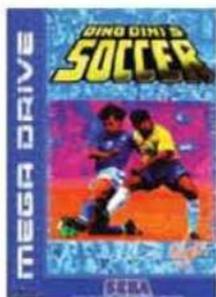
GOAL! 1993 DINI & DINI PRODUCTIONS / VIRGIN INTERACTIVE - AMIGA / ATARI ST / PC

Tra le più riuscite innovazioni proposte da Goal! vi era un nuovo algoritmo di smistamento dei passaggi: tenendo premuto il tasto "Fire", il nostro giocatore avrebbe trattenuto il pallone tra i piedi, così da attendere l'eventuale smarcamento dei compagni. Per attivare il filtrante sarebbe bastato rilasciare il pulsante puntando nella direzione desiderata.

SECONDO QUANTO RIPORTATO DA INSIGNI TESTIMONI OCULARI, DINO DINI AVREBBE ABBANDONATO I VERTICI ANCO A SEGUITO DI UN'ACCESA DISCUSSIONE INTRATTENUTA CON ANIL GUPTA CIRCA LA GESTIONE DELLE ROYALTY MATURATE DA KICK OFF E PLAYER MANAGER. Stanco di dividere gli introiti derivanti dal successo di questi ultimi con i dirigenti dell'azienda, il paffuto designer di Bristol ne rivendicava, in pratica, l'assoluta paternità e con essa il motore grafico che egli stesso aveva assemblato per realizzarli. L'aspro contenzioso legale scaturito dall'alterco si risolse con la formale vittoria del buon Dino: intascato il lauto assegno che ne derivò e liberata la sua scrivania dai preziosi tool di sviluppo, il designer si sarebbe dunque gettato a capofitto nella fondazione della sua etichetta indipendente, a seguito del cui varo avrebbe preso il via la realizzazione di Goal!. Battezzato inizialmente col nome di 90 Minutes, il gioco venne subito apostrofato dalla stampa come la naturale evoluzione di Kick Off ed è quasi pleonastico sottolineare che il pubblico lo attendesse alla stregua di un vero e proprio messia. Complici gli strascichi giuridici del processo di cui sopra e ulteriori beghe di ordine tecnico, la sua gestazione accusò tuttavia una straordinaria serie di battute d'arresto, le quali non poterono che incidere negativamente sul destino dell'intera produzione. Quando il progetto fu ultimato e distribuito in tutto il mondo, i cultori del calcio virtuale avevano infatti già individuato in Sensible Soccer l'erede morale del leggendario gioco Anco; di conseguenza, molti di essi non nutrivano più il medesimo interesse per la novella opera del maestro. A complicare ulteriormente le cose sarebbe inoltre sopraggiunta l'eccessiva somiglianza vigente tra il suo comparto grafico e quello di Kick Off: ben lungi dal limitarsi ad appesantirne l'immagine, questa caratteristica finiva in effetti con l'oscurare anche i meriti del gioco, vanificando così buona parte degli sforzi profusi al fine di arricchire il suo gameplay. Benché l'esperienza simulativa di cui era foriero si rivelasse ben più duttile, ricca ed elaborata di quella garantita dai suoi formali antenati, Goal! non riuscì pertanto a bissarne i trionfi.

A fronte della mancata affermazione ai botteghini, lo sfortunato prodigio di Dino Dini non sarebbe comunque passato inosservato agli occhi degli esperti: esaltato dalla critica e da un coriaceo stuolo di appassionati, esso divenne un oggetto di culto tra i modder, che ne realizzarono un numero davvero impressionante di varianti. Incentivato a perseverare dal supporto di questo crescente bacino d'utenza underground, Mr. Dini avrebbe tentato di riproporre il progetto a due anni di distanza, puntando stavolta sul mercato console. Come avrete modo di scoprire nel box orbitante nei dintorni, anche questo tentativo si rivelò purtroppo vano. Proprio come accade alle tipiche "promesse non mantenute" del calcio reale, la carriera di Goal! si spense dunque nell'indifferenza generale, lasciando il suo principale promotore da solo, a rimuginare sull'infausto esito di una scommessa che, in altre circostanze, avrebbe probabilmente vinto in scioltezza.

Goal! si faceva notare anche e soprattutto per la duttilità del suo editor: a partire dalla scelta del manto erboso, passando per l'organizzazione di tornei e campionati, i giocatori avrebbero potuto in effetti modificare ogni singolo aspetto del gioco.

LASCIA O RADDOPPIA

Arciconvinto del valore intrinseco del suo figlio d'arte, Dino Dini si adoperò al fine di realizzarne una versione più user firendly da destinare esclusivamente al mercato console. Nel tentativo di esorcizzare le vicissitudini patite da Goal! in ambito PC, il guru non si limitò a tuttavia a modificarne il solo gameplay: colto da un eccesso di autostima, egli decise di ribattezzarlo "Dino Dini's Soccer", sottintendendo in tal modo l'origine DOC del rispettivo code. Anche questa volta, eccessivi ritardi nella fase di post-produzione finirono tuttavia col minare la sorte del progetto: invece di uscire in concomitanza con l'avvio dei mondiali di calcio statunitensi del 1994, il gioco slittò di fatti in autunno, perdendo così una larga fetta dell'hype di cui avrebbe dovuto beneficiare. Delle due versioni realizzate, quella Megadrive e quella SNES, la seconda riscosse in ogni caso gli esiti migliori.

Dino Dini's Soccer sacrificava il proverbiale sistema dinamico di gestione del pallone in virtù di una fisica molto meno sofisticata che vedeva la sfera puntualmente incollata ai piedi del giocatore. Da notare l'introduzione di un'alternativa prospettiva top view a scorrimento laterale.

HAPPY ENDINGS
LAST BATTLE

(FIST OF THE NORTH STAR: HOKUTO NO KEN 2 - JAP VERS.)
1989 MEGADRIVE - SEGA

PORTARE A TERMINE LAST BATTLE POTENDO CONTARE SOLTANTO SU UNA MISERA BARRA DI ENERGIA per tutta la durata dell'avventura era un'impresa davvero tozza. Prima di godersi i tanto sospirati titoli di coda, i giocatori se la sarebbero dovuta in ogni caso vedere col perfido Raoh. A seguito di una brillante intuizione dei dirigenti Sega, la localizzazione occidentale del gioco avrebbe determinato l'inconcepibile alterazione dei nomi dei rispettivi protagonisti. Non stupitevi, dunque, se prima di dipartire, il Re di Hokuto si rivolgerà al suo consanguineo chiamandolo Aarzak...

La versione giapponese di Last Battle ospitava in cover un'immagine di Kenshiro, realizzata da Buron Son in persona. Ben altra cosa rispetto all'anonimo culturista biondiccio ritratto su quella occidentale.

RIUNIONE DI FAMIGLIA
Dopo aver spedito al creatore una mirabolante selezione delle più raccapriccianti aberrazioni genetiche create da Buron Son e Tetsuo Hara, Ken si appropinqua a fare lo stesso col suo ipertrofico fratellastro Raoh. A giudicare dalla lunghezza della barra di energia a disposizione di quest'ultimo, il combattimento lo vede tuttavia svantaggiatissimo...

SCONTRO TRA TITANI
La battaglia impazza, e il perfido Raoh fa appello a tutte le grottesche arti della scuola di Hokuto per disintegrare il suo impudente fratellino. Ben lungi dal lasciarsi intimidire, Ken attende in ogni caso fiducioso il momento del contrattacco...

LA CARICA DEI 100 PUGNI
...Alla prima occasione valida, il nostro connette con la proverbiale tecnica dei 100 pugni di Hokuto e a suon di uattà infrange irrispettosamente la pur coriacea guardia di Raoh. Quest'ultimo ancora non lo sa, ma di lì a poco stramazzerà al suolo in un vortice di pustole ed emoglobina!

SEPPUKU!
Resosi conto dell'inevitabile, Raoh decide di privare il suo avversario di una schiacciante vittoria per KO tecnico. Raccolte le ultime riserve di mana, decide pertanto di porre fine autonomamente e nel modo più truculento possibile alla sua turbolenta esistenza...

E SE NE ANDÒ FELICE E CONTENTO
Archiviata la vittoria e con essa tutti gli sforzi perpetrati per conseguirla, Ken abbandona dunque le rovine di casa Raoh, non prima di avergli impunemente fregato il destriero. In sella al baldanzoso Re Nero, il discendente della Divina Scuola di Hokuto prende infine congedo dai nostri schermi, scomparendo in una pixellosa notte di eroica memoria...

ARCADE FEVER

POLE POSITION

1982 NAMCO (ATARI - USA)

LA STORIA DEGLI ARCADE È NOTORIAMENTE ZEPPA DI TITOLI AMMAZZA-PAGHETTA. Alcuni di essi non si limitarono però a battere cassa per una singola stagione. Travalicando il mero status di hit del momento, queste produzioni riuscirono a monopolizzare la scena per anni, fino a scavare un solco profondo nella memoria degli appassionati.
Chiunque abbia vissuto in prima linea gli albori dell'era dei coin-op potrà senz'altro confermare che uno degli esponenti più rappresentativi di questa etnia di classici fu il grande Pole Position. In qualità di primo gioco di corse della storia a girare su un case dedicato, con tanto di volante, cambio e pedaliera integrati, il titolo della Namco riscosse infatti un tale successo da restare per quasi un biennio in cima alle classifiche mondiali, senza che le file di giocatori incanalate al suo cospetto diminuissero di un solo centimetro.
Ma a cosa si deve un hype del genere? Possibile che il solo fascino di un cabinato possa aver avuto la forza di trascinare un gioco comune nell'Olimpo dei record? Neanche a parlarne. Per quanto la tentazione di rispondere positivamente sia forte, sarebbe senz'altro ingiusto limitare al solo supporto del "simulacro" tutti i meriti di Pole Position. Al di là della struttura in metallo, legno e plastica che circondava lo schermo, vi era davvero un titolo in grado di settare nuovi standard qualitativi per il genere, e questo a prescindere dal pur notevole impianto visivo di cui disponeva. Coadiuvato da un modello di guida sì elementare, ma altrettanto reattivo e impreziosito dall'apporto di uno scrolling assai fluido, il gameplay proposto garantiva in effetti un'esperienza ludica tanto immediata da coinvolgere all'istante ogni tipologia di giocatore, e c'è da giurare che l'obbligo di registrare un tempo di qualifica adeguato per poter accedere alla gara conferisse al

IL GIALLO ATARI

Vagando per Rete e dintorni, potreste facilmente imbattervi in siti anche eminenti che attribuiscono la paternità di Pole Position ad Atari, piuttosto che a Namco. Piuttosto che incarnare un clamoroso errore anagrafico, quest'anomalia è in realtà la semplice conseguenza di un accordo stretto tra le due compagnie circa la distribuzione del gioco negli arcade statunitensi. Mentre la major nipponica si sarebbe, in pratica, sobbarcata l'onere di piazzare cabinati a tema in Asia ed Europa, la multinazionale statunitense ne avrebbe curato la diffusione in terra yankee. Tutt'altro che insolita per i tempi, quest'operazione venne ripetuta anche in occasione del lancio di Pole Position 2.

Il record più alto mai fissato da un utente durante una partita a Pole Position è detenuto dall'americano Les Leiger, con 67.310 punti.

TECNICAMENTE PARLANDO

Il cuore di Pole Position consisteva di una Main CPU Z80 cui andavano a integrarsi due ulteriori microprocessori Z8002 e il chip sonori come il Namco PSG stereo a 6-Canali. Forte di una risoluzione video pari a 256 x 224 pixel e all'ausilio di una palette di 128 colori, il gioco sfoggiava un look grafico alquanto avveniristico per l'epoca, cui avrebbe fatto da eco un aggiornamento di schermo orbitante intorno ai 60.61 Hz.

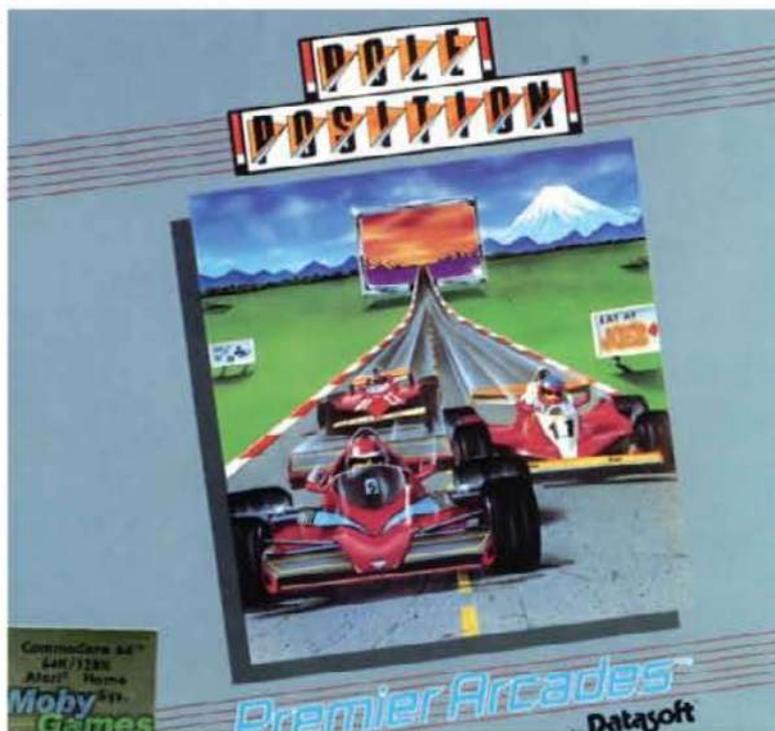
JUST IN CASE

La Namco distribuì sul mercato due differenti case di Pole Position. La versione più celebre resta ovviamente quella deluxe, che abbinava alla strumentazione completa un avvolgente abitacolo con tettoia. Pur ospitando comunque volante, pedale d'acceleratore e leva del cambio, i coin-op destinati ai bar e ai più piccoli vantavano invece un ingombro standard. Logicamente, le differenze vigenti tra i due cabinati avrebbero influenzato il prezzo della partita: se in edizione verticale un giro sarebbe venuto a costare soltanto un gettone, in versione super accessoriata sarebbe stato necessario sborsare almeno il doppio... per la felicità dei gestori di sala.

tutto uno spessore supplementare. Giusto in proposito, andrebbe a questo punto sottolineato lo sforzo di rendere la stessa competizione ben più articolata di un usuale GP sportivo. Ben lungi dal risolversi in una mera sequenza di curve a gomito e sorpassi di sorta, la corsa si sarebbe difatti disputata su una pista alterata dalla presenza pozzanghere, cartelli stradali e altri curiosi ostacoli, molti dei quali finivano spesso per determinare il verificarsi di pirotecnici incidenti.

Come prevedibile, l'elaborazione di un concept tanto complesso non poté che implicare anche delle limitazioni più o meno evidenti, non l'ultima la possibilità di gareggiare soltanto sulla la Fuji Speedway giapponese. Presi com'erano dalla spettacolarità dell'evento e dalla parallela voglia di realizzare un punteggio degno di entrare in classifica, i più non si sarebbero tuttavia neanche accorti di questo vincolo.

Forte del boom registrato da Pole Position, Namco non si sarebbe ovviamente lasciata sfuggire l'occasione di specularci un po' su: da qui, la nascita di un repentino sequel, distribuito in tutto il mondo a pochi mesi di distanza dall'uscita dell'originale. Successivamente, la major nipponica sarebbe tornata altre volte a cimentarsi con asfalto, prototipi e alta velocità, ma per i cultori del gettone la prima versione del gioco ha sempre conservato quel prezioso fascino pioneristico che ci spinge a celebrarla ancora oggi, a ben ventotto anni dal suo debutto.

Come ogni buon classico arcade che si rispetti, Pole Position venne convertito anche in ambito home, registrando anche in questo caso introiti da capogiro. A conti fatti, la console che seppe rendergli maggiore giustizia fu probabilmente l'Atari 8 Bit, seguito a breve distanza dai cuginetti 2600 e 5200. Bene anche il C64 tra i Personal Computer.

IL COLLEZIONISTA
La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

■ La collezione completa di RE4, dalla versione Pal per GameCube a quella per PS2, passando per la versione a tiratura limitata in metallo di RE4 (sempre GameCube); non manca la console stessa serigrafata in Limited Edition. In basso troviamo invece tutta la collezione di RE5, che comprende il gioco in versione Pal PS3, la Gold Edition, la Collector's Edition americana e soprattutto la Limited Edition giapponese per Xbox 360 e una Laser Cell ufficiale firmata dai produttori del gioco.

POWERED BY GAMES COLLECTION

UMBRELLA FOR LIFE

■■■ LA NOSTRA RUBRICA QUESTO MESE CAMBIA STRADA e si muove dal collezionista generico a quello di nicchia che ama recuperare e conservare tutto ciò che riguarda una singola saga che, nel caso specifico, è quella di Biohazard, noto da noi come Resident Evil.

Michele Giannone è, infatti, un vero e proprio cultore del gioco nato per mano della Capcom nell'ormai lontano 1996 e impostosi come una delle saghe più amate di sempre! Michele ci presenta delle vetrine ricche di storia, dove spiccano tutti i giochi prodotti (in tutte le versioni e gli standard!), nonché pezzi rari e ricercati, tra cui non possiamo non citare la valigetta dedicata al quinto anniversario della saga, uscita in esclusiva per PlayStation 2, nonché l'ambitissima Dreamcast Claire Passion, prodotta in soli 1800 esemplari. Buona visione!

Federico "Fedeweb" Salerno
www.gamescollection.it

■ L'intera cosmologia di Resident Evil in un solo scatto! Oltre alla softologia completa, troviamo anche diversi gadget limitati, orologi, hardware di vario genere (il joypad ufficiale, per esempio), o ancora action figure, libri, romanzi, fumetti e materiale cartaceo vario.

Dettagli

NOME: Michele
COGNOME: Giannone
PEZZO DA MUSEO: Dreamcast claire Passion
ANNO PRODUZIONE: 2000

■ Ed ecco a voi la rarissima Dreamcast Claire Passion (1800 esemplari in tutto il pianeta!) con accanto la valigetta a tiratura limitata del quinto anniversario della saga.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

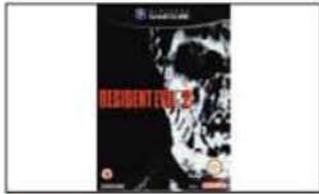
NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.

Dopo aver presentato in questo numero la collezione di Michele, non potevamo non dedicare il nostro borsino a tutto ciò che riguarda Biohazard/ Resident Evil. Tra i pezzi forti ovviamente la Dreamcast S.T.A.R.S. prodotta in soli 200 esemplari, il Collector's Box per GameCube giapponese (contenente tutti i capitoli prodotti sino al 2003) nonché la valigetta del quinto anniversario uscita in Giappone solo per PlayStation 2. Buona ricerca a tutti i collezionisti (e non)!

TITOLO: Resident Evil 1
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS1
QUOTAZIONE: EURO 25-30

TITOLO: Resident Evil 2
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS1
QUOTAZIONE: EURO 35-40

TITOLO: Resident Evil 3
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS1
QUOTAZIONE: EURO 20-25

TITOLO: Resident Evil Director's Cut
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS1
QUOTAZIONE: EURO 30-35

TITOLO: Resident Evil 2
VERSIONE: PAL ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: EURO 70-90

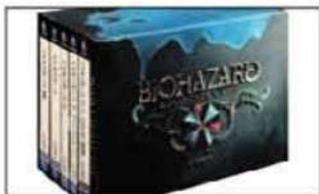
TITOLO: Biohazard 5th anniversary nightmare Limited 10.000 esemplari
VERSIONE: PS2 JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: EURO 250-300

TITOLO: Biohazard Double Feature
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: EURO 250-280

TITOLO: Dreamcast Claire Passion limited edition 1800 esemplari
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: CAPCOM/SEGA
CONSOLE: DREAMCAST
QUOTAZIONE: EURO 400-500

TITOLO: Dreamcast S.T.A.R.S. Limited Edition 200 esemplari
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: CAPCOM/SEGA
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: EURO 2200-2500

TITOLO: Biohazard: Code Veronica (special edition)
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: DREAMCAST
QUOTAZIONE: EURO 25-30

TITOLO: Gamecube Biohazard 4 limited edition
VERSIONE: Pal ITA
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: CAPCOM/NINTENDO
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: EURO 120

TITOLO: Biohazard Collector's Edition limited 10.000 esemplari
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: EURO 300-400

TITOLO: Resident Evil Gaiden
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: GAMEBOY COLOR
QUOTAZIONE: EURO 90

TITOLO: Resident Evil
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: SEGA SATURN
QUOTAZIONE: EURO 20

di Simone "Akira" Trimarchi
akira@clansol.net

L'incontrollato amore per il rischio

L'ANNO DELL'AZZARDO

Chi ha notato che quest'anno nei videogiochi c'è stato addirittura un abuso della rappresentazione, virtuale, del gioco d'azzardo? Tutti? Peccato, pensavo di aver scoperto l'America e invece mi dovrò accontentare di descriverla. Ho finito Fallout: New Vegas da poco, ambientato in una Las Vegas piena di slot machine, tavoli di Black Jack e amenità varie. Il successivo DVD che è entrato nella mia console è stato quello di Dead Rising 2 (una delle mie serie preferite di sempre), che dovevo recuperare da settembre: ambientato proprio in un mega casinò con centro commerciale, il titolo Capcom è più "spartano" come rappresentazione del gioco d'azzardo, ma comunque molto vicino a questa tematica. Poi mi è venuto in mente che il capolavoro di quest'anno, Red Dead Redemption, permetteva partite di poker (rigorosamente Texas Hold'Em), di dadi bugiardi e addirittura del gioco delle cinque dita; tutti con una somma di denaro in ballo. Poi stacco il cervello dal mio pensiero fisso, i videogiochi, e guardo la realtà: il 2010 è l'anno di Win for Life o quantomeno della sua immensa popolarità (è stato introdotto in Italia nel 2009, ed esiste negli Stati Uniti da molto più tempo) e del montepremi più alto mai raggiunto dal Super Enalotto, gioco ormai diventato chiodo fisso per moltissimi nostri connazionali. Come si spiega che tutto questo sia accaduto lo stesso anno? Pura casualità? Rockstar, Capcom e Bethesda avevano già deciso da tempo di pubblicare i loro titoli durante quest'anno, quindi si potrebbe davvero affermare che è una coincidenza? Io però non ne sono così sicuro e invece penso che il fascino - sempre più evidente - per il gioco d'azzardo sia in qualche modo inconsciamente responsabile di questo surplus di titoli quantomeno "ispirati" a verdi tavoli e fiches. Ho scritto "fascino" ma c'è qualcosa di molto più inquietante dietro, in verità, come la televisione che trasmette le partite di Poker tra grandi campioni o VIP. Ormai è uno spettacolo e quindi non c'è niente di male (come per il nudo femminile in TV: è culturalmente accettato, anche se io continuo a vederlo come deprecabile): peccato che le menti più fragili si siano rovinate con giochi simili e questa ostentazione, addirittura televisiva, del diventare ricchi facilmente, mi sembra l'apologia di qualcosa di evidentemente pericoloso. Il problema ha però radici più profonde: il gioco d'azzardo è davvero visto come via d'uscita ultima per i problemi economici delle migliaia di famiglie mondiali colpite dalla crisi economica. In Italia il boom è stato particolarmente più evidente ma, anche nel resto del mondo, giochi come Win for Life e Poker online, fanno incetta di concorrenti, giorno dopo giorno. Ciò che stupisce però è che i videogiochi, che di certo non hanno bisogno di "divertire" con l'azzardo, abbiano rappresentato il fenomeno così diffusamente nelle pubblicazioni di quest'anno solare. Mi viene da pensare allora che i nostri amati "giochini" non siano poi tanto dissimili da film e TV a livello di rappresentazione del mondo moderno e dell'epoca in cui viviamo. Un'altra osservazione è che i tre titoli da me citati sono tutti riservati a un pubblico adulto, lo stesso pubblico che la crisi l'ha sentita veramente sulle proprie spalle. Lo stesso pubblico che, probabilmente, al gioco d'azzardo reale, si rivolge quotidianamente. Rimane solo da scoprire cosa ci sia di divertente nel vincere dei soldi virtuali nei videogiochi; personalmente ho saltato a piè pari tutte le sezioni dove si giocava. Senza soldi veri, mi spiace, non mi diverto. Sarò malato anche io? ✖

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

"Ciò che stupisce però è che i videogiochi, che di certo non hanno bisogno di "divertire" con l'azzardo, abbiano rappresentato il fenomeno così diffusamente nelle pubblicazioni di quest'anno solare."

Perché i danni meccanici sono solo online? Mmm... forse perché l'I.A. arcaica del single avrebbe rovinato tutto all'ultima curva?

MARKETPLACE & DINTORNI

COLUMNIST

di Eugenio Antropoli
spygamer1@gmail.com

EUGENIO ANTROPOLI

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Riflessioni sull'attuale piattume nipponico...

CHE FINE HA FATTO BUSHIDO?

Jeremy Clarkson direbbe che i "musi gialli" sono buoni solo a fare gare di drift, anche se, a suo parere (e io concordo), la GT-R rappresenta un nuovo step evolutivo per le auto di serie. Peccato che l'evoluzione della supersportiva di casa Nissan rappresenti solo un piccolo traguardo in mezzo alla stupefacente fermezza dell'industria (non solo videoludica) nipponica. Lo status catatonico in cui versa il videogioco giapponese va di pari passo alla crisi economica, che ormai va avanti da circa vent'anni. Per capire cosa sta succedendo, però, è doveroso fare qualche cenno storico: la crisi asiatica del 1998 e il collasso del sistema bancario hanno spinto il paese verso una forte recessione, che di fatto si andava ad aggiungere alla crescita praticamente nulla dei primi anni '90. Per tutti questi motivi, molti esperti finanziari parlano di "ventennio perduto", un periodo di salari stagnanti nel quale l'altissimo debito pubblico blocca di fatto delle credibili politiche fiscali. Non dimentichiamo che il Giappone resta un paese tradizionalmente molto chiuso al commercio internazionale, e più in generale a ogni forma di "invasione" esterofila (Microsoft ne sa qualcosa). Il risultato è che il progresso nel Sol Levante si è in parte fermato, ma allo stesso tempo la convinzione (presunzione) di essere i migliori in ogni campo ha fatto andare avanti la produzione di videogame con metodologie ferme alla fine dello scorso secolo (Bethesda : Progresso = Square Enix : Tradizione).
Da questo quadro poco idilliaco si sono salvate solo le menti più aperte e ribelli, tra cui Shinji Mikami, Suda 51 e pochi altri. Vedere Mikami abbracciare l'Occidente in modo definitivo con l'entrata in Zenimax suona come una vera sconfitta per il Giappone, ma chi ha destato più scalpore è a mio avviso Keiji Inafune. Forse non tutti si sono accorti che ha lasciato Capcom pochi giorni dopo aver dichiarato di volere studiare lo stile di vita occidentale e che lo sviluppo di videogame in Giappone è indietro di 5 anni. Cosa sia successo dal 20 settembre al 2 novembre è abbastanza facile da immaginare: ce lo vedo carico di idee fresche nella sala ovale di Capcom di fronte ai vecchi capoccioni che scuotono la testa per le eresie pronunciate. Non sapremo mai cosa si sono detti, resta il fatto che uno dei migliori creatori di videogame dedicati ai non morti (Dead Rising e alcuni capitoli di Resident Evil) ha lasciato l'azienda proprio nel giorno dei defunti, quasi a sancire la morte definitiva delle idee di fronte alle vecchie tradizioni. E ora torniamo alla nostra beneamata GT-R, protagonista del bellissimo intro "progressista" di Gran Turismo 5 (il montaggio serrato delle fabbriche contrappuntato dalla sonata n. 7 di Prokofiev è arte allo stato puro). Peccato che l'arte e il progresso si fermino solo a questo contorno, perché il prodotto Polyphony Digital è a mio avviso la più alta rappresentazione della presunzione nipponica descritta poc'anzi. Doveva essere il messia di questa generazione, si è rivelato un gioco ancorato al 1998 (non cito i motivi, tanto li sapete già). Doveva sancire il definitivo dominio audiovisivo di PS3 sulla concorrenza, e invece si scopre che alcune auto e piste sono state prese e rimesse a nuovo dal vecchio capitolo. Doveva rappresentare, in poche parole, la rivalsa giapponese sull'industria occidentale, e così non è stato. Be', se proprio vogliamo essere precisi, qualcosa di nostrano l'hanno afferrato... il gioco non era completo (e diciamolo!), ma tanto, si sa, ci sono le patch. E quella dei danni (solo online) che sto testando nel momento in cui scrivo è a dir poco ridicola. Il Giappone è morto, viva Naughty Dog!

> "Vedere Mikami abbracciare l'Occidente in modo definitivo con l'entrata del nostro in Zenimax suona come una vera sconfitta per il Giappone"

COLUMNIST
di Riccardo Cangini, ARTEMATICA
r.cangini@artematica.com

Il mondo dei videogiochi, dal 1983 a oggi, è davvero molto cambiato...

NON ESISTONO PIÙ LE MEZZE STAGIONI

ARTEMATICA
Riccardo Cangini, storico sviluppatore di Videogiochi, inizia la sua attività nel 1983 su home computer Texas Instruments Ti99/4a e MSX. Nel 1990 entra in Simulmondo, dove ricopre vari ruoli: grafico, designer, product manager, producer, fino a diventare direttore di produzione. Nel 1990, con Mario Bruscella, sviluppa per Amiga I Play 3D Soccer, primo videogioco di calcio 3D real time del mondo. Nel 1996 fonda a Chiavari Artematica, una delle più attive e note software house italiane, che dirige tuttora.

Faccio giochi dal 1983, quando in sala giochi l'overdose di Donkey Kong, Robotron, Nibbler & co. mi portò a smanettare sui primi home computer. Partii col Basic del Texas Instruments TI99/4a, per passare poi all'Assembly Z80 dell'MSX e quindi ai primi 2 giochi pubblicati in edicola su MSX Computer Magazine. Al contempo, a Chiavari, una gerontopoli d'eccellenza, durante le pomeridiane partite di carte, fra i mugugni dei pensionati e dei giocatori incalliti di cirulla, stranamente non si sentivano ancora lamentele e tormentoni sulle mezze stagioni e sul fatto che non si fanno più le cose come una volta. Negli anni '80, evidentemente, le mezze stagioni ancora esistevano e avevano ragion d'essere. D'altronde, avevano la stessa ragione d'essere anche Big Jim, la Girella e l'Ufo Solar.

A trent'anni di distanza, le cose sono cambiate e, benché non se ne abbia esattamente la certezza nell'ambito climatico, possiamo viceversa darlo come fatto per quanto riguarda il nostro amato settore dei videogiochi.

Fino alla precedente generazione di console, c'erano ancora le mezze stagioni. Le piccole software house potevano ancora sviluppare, produrre e/o pubblicare videogiochi su PC e/o su console con budget relativamente contenuti. Era possibile, con investimenti compresi fra i 200.000 e 500.000 euro, realizzare titoli indirizzati allo stesso pubblico che giocava con i blockbuster. Piccoli e medi sviluppatori e altrettanti piccoli e medi publisher potevano muoversi su un segmento di mercato intermedio, ambendo senza doversi vergognare al mercato principale, quello dei big.

Con la crescente e obbligata concentrazione dei grossi publisher verso un minor numero di titoli su cui puntare realmente, con il costo medio di produzione degli AAA che si aggira secondo una statistica del 2009 intorno ai 40 milioni di dollari, complici altri aspetti strettamente connessi alla qualità minima necessaria su console, è diventato improbabile se non ridicolo pensare, con budget inferiori agli 8-10 milioni, di competere (e soprattutto risultare visibili e appetibili) sul segmento dei giochi console. Oggi l'attenzione di sviluppatori ed editori, necessariamente allineata al mercato, al di là del canale distributivo, è rivolta tendenzialmente verso due frontiere: quella 'tradizionale', costituita dai giochi più impegnati, AAA, licenziati e brandizzati 'bene' e promossi nei canali marketing ancor meglio; quella più 'casual', rivolta a un pubblico meno pretenzioso, che (attenzione!) potrebbe coincidere col pubblico più hardcore e che si esprime e allarga alle piattaforme meno verticali come Facebook, mobile, browser e tablet. Piattaforme sempre più idonee al gioco che, per loro natura, non necessitano di un impegno troppo oneroso da parte del giocatore che magari ci si diverte moltissimo nei ritagli di tempo. Piattaforme che compensano la scomparsa delle mezze stagioni... Se è vero, infatti, che per vendere e recuperare gli investimenti o si sviluppano titoli da blockbuster o titoli tendenzialmente low budget, indirizzati alle piattaforme più casual e mobile, è altrettanto vero che la seconda categoria di prodotti può essere sviluppata efficientemente e tempestivamente da piccole realtà che, con la loro dimensione più snella, riescono a cogliere velocemente le opportunità casual. Per fare due esempi noti, un gioco come Angry Birds, inizialmente sviluppato con un budget di circa 100.000 euro, che ha raggiunto 50 milioni di download, poteva essere sviluppato da qualsiasi piccola software house. Un gioco come GTA IV, che parrebbe esser costato oltre 100 milioni di dollari, proprio no...

Mi sa che, alla fine, effettivamente le mezze stagioni non esistono più.

"Un gioco come Angry Birds, sviluppato con 100.000 euro e che ha raggiunto 50 milioni di download, poteva essere sviluppato da qualsiasi piccola casa. Uno come GTA IV proprio no"

Come il nemico, a volte, possa essere proprio il nome.

VIDEO... CHE?!?

È la terminologia che ci fotte. Sul serio, ragazzi, prima di pretendere di accostare il nostro caro Videogioco a una qualsiasi forma d'arte, dovremmo riflettere bene sulla sua visione comune, basata sul nome, in primis, sul sentito dire, e su pretenziosi pregiudizi che la tengono ancorata a determinate radici. E per "comune" mi riferisco a quella di chi forma il mercato di massa, di chi compra un gioco al proprio figlio per farlo star zitto o per onorare l'ipocrisia del Natale, a quella di chi è esterno al nostro mondo dei videogiochi, quello preso "seriamente", e quasi ci ostacola con i suoi sottintesi. Alla visione degli Altri, si direbbe in Lost. Delle Maggioranze, direbbe De André. Oggi ero in metropolitana a violentare Roma da una parte all'altra (ma non è più bello come una volta... sarà l'abitudine), e mi divertivo a constatare quante persone, già nel mio solo campo visivo, stessero leggendo un libro. Saranno state tre, cinque, forse dieci, ognuna immersa nella propria lettura, ognuna che sembra aver dimenticato il viaggio, ne abbia dimenticato regole, motivi e destinazione, offuscate a favore di una realtà nuova, momentanea ma sincera, quella chiusa tra le mani su fogli di carta bianca. E mi stupirei se sentissi obiezioni rivolte a chi si lascia rapire da un viaggio del genere; mi stupirei se sentissi frasi come: "non leggere troppo", "ti fa male" o "stai sempre su quei libri". Sarebbe assurdo, surreale, impossibile, andrebbe quasi a sovvertire di prepotenza le regole non scritte del buongusto artistico, quelle tessute in secoli di opera umana e mai archiviate, per fortuna. Ma il videogioco è giovane, non può ambire a tutto questo. E, se lo fa, è un utopistico rivoluzionario, un illuso, un ragazzino che non ha ancora imparato che le cose per adulti, alla sua età, non si fanno e non si dicono; se lo fa non è più videogioco, ma vuole avvicinarsi a qualcos'altro, qualcosa che al momento non ha definizione e che si tende a riassumere in parole abusate e già ben assimilate (passivamente, senza chiedersi il motivo) dalla massa. Il Videogioco, negli anni e in alcune sue accezioni, ha imparato a prescindere dal suo nome. Perché ci sono cose, ci sono momenti che delle capacità tecniche non sanno che farsene, e poco importa se a separare le due realtà c'è un televisore, un pad, un cavo o chissà cosa. Sono quei momenti in cui la pressione di un tasto, così come la stessa definizione di "gioco", acquista uno spessore irrisorio, irrilevante, di poco conto; quei momenti in cui la narrazione digitale si fonde con la psiche del giocatore e la trasforma, la modella, ne innesta i cardini di una nuova realtà che ha le proprie regole, i propri caratteri, psicologie. Ed è proprio qui, di fronte alla prima volta con l'Hyrule Field, che ci si rende conto di quanto la definizione comune di "videogioco" sia profondamente sbagliata, fuorviante, diventi a questo punto accessoria e direttamente dipendente dal caso singolo. Perché, sì, ci sono quei prodotti che il nome che hanno se lo meritano tutto, che ne sono nati e ne moriranno in funzione. E non c'è nulla di male. Ma ci sono anche gli altri, quelli per i quali una definizione così generalizzante non è che una vile offesa, un limite imposto alle loro reali potenzialità narrative, artistiche, che vengono così messe in secondo piano, racchiuse in una lista omogenea di caratteri e frasi tutte uguali. Proprio come fosse la norma, la prassi.
"Smettila, che giocare troppo fa male".

CVG

CVG - Cinema e Videogiochi: basta il nome per descrivere le specializzazioni del sito. Il mondo videoludico e quello cinematografico vengono analizzati da uno staff preparato e competente, che fa della propria passione la voglia e l'incentivo per un'informazione completa e dettagliata. Anteprime, recensioni e news sempre aggiornate fanno del portale www.cinemaevideogiochi.com, oggi parte del Game Republic Network, il punto di riferimento italiano per l'informazione multimediale.

"Ci sono momenti che delle capacità tecniche non sanno che farsene; quei momenti in cui la pressione di un tasto, come la definizione di gioco, acquista uno spessore irrilevante"

MULTIPLATFORM ROMANCE 2010

D Ciao ragazzi vi scrivo perché ultimamente mi sembra si stiano verificando degli interessanti sviluppi nel mercato dei videogame, ma soprattutto delle situazioni che sanno tanto di deja-vu. Alla fine Sony, come si suol dire, la scampa e la vince sempre, questa benedetta console war, che ogni generazione di console si ripropone con attori diversi, ma con dinamiche molto simili da episodio a episodio. Mi ricordo ai tempi di Sega, quando il Saturn diede vita a una battaglia suicida contro la neonata stazione di gioco Sony, decretando a conti fatti il crack economico delle celebre casa madre di Sonic. Ricordo anche la paranoica campagna di quel gioiello tecnologico che fu il Dreamcast, perennemente messo a confronto fin dal primo giorno di uscita sul mercato con una console quale la PlayStation 2, che ancora sul mercato doveva venire. Quando venne quel momento, la resistenza seppur qualitativamente piuttosto valida di Sega, si concluse con un scontato armistizio nel 2001, dove casa di Sonic apriva allo sviluppo del proprio software su console terze e dichiarava la fine della sua era hardware. Sono passati quasi passati 10 anni da quegli eventi, eppure a grandi linee vedo il ripetersi di molti di quei passi che portano da più di due generazioni
videoludiche, Sony sempre prima al traguardo. Per quanto gli avversari cerchino e riescano a guadagnare un certo vantaggio, riuscendo a commercializzare la propria console prima della PlayStation di turno, alla fine Sony riesce sempre ad un certo punto della generazione, ad
effettuare il fatidico "aggancio e sorpasso". Credo che nell'attuale generazione ludica, questo avvenimento si sia consumato con la sostanziale presentazione dei cataloghi dei prossimi giochi del 2011, dove Xbox360, dopo anni di agguerrita battaglia testa a testa, cambia rotta commerciale concentrando molte sue esclusive sul Kinect e soprattutto affidando la quasi totale campagna core della propria console al terzo capitolo della serie di Gears of War ed Forza Motorsport 4. Eppure il fuggi fuggi generale era piuttosto evidente già da mesi, da Bungie che firmava per Activision (Nella speranza non venga rottamata come Bizzarre Creations con Blur), a Epic che produrrà il suo prossimo brand Bulletstorm in multipiattaforma, passando all'annuncio di Mass Effect su PlayStation 3, sembra davvero che quell'illusione del "fifty-fifty delle porzioni di mercato delle
console" sia destinata a mantenersi tale. È fuori da ogni dubbio che Microsoft non farà la fine di Sega, soprattutto grazie ad una base di utenti piuttosto solida (oltre che ad una azienda leader
nel mercato dei sistemi operativi e non solo, Sega oltre ai videogame e relativi lidi non aveva altre attività remunerative) e grazie anche ad un culto del "multipiattaformismo" che ormai è diventato sentimento diffuso ed apprezzato da parte di tutti producer terzi del settore, ma è evidente che dalle parti
di Redmond, abbiano optato per una politica ludica più incentrata al mantenere una base di utenza varia e solida, piuttosto che andare a concorrere per la leadership di mercato, accettando di conseguenza una posizione minoritaria e secondaria come base installata delle console. Fatto sta che come in passato, ma con dinamiche molto differenti, Sony si sia ripresa la leadership del mercato videoludico, forse non massacrando la concorrenza rendendola un colabrodo finanziario, ma comunque riprendendosi quella leadership che da tre generazioni di console alla fine ottiene sempre. Saluti a tutta la redazione!
Andrea

UP "Tifenterò patrone ti monto." Karl Heins Schweinsteiger saluta gli utenti della Repubblica con una solenne promessa.

CHECK IN

++Come avrete avuto modo di notare, in questo primo numero del 2011 è comparso, secondo la tradizione, lo speciale dedicato ai GR Awards. Ora che il party è finito, le statuette sono state consegnate e tutti si sono ritirati nelle loro camere, stremati (alcuni soli, alcuni a coppie... più o meno "legittime"...), è il momento di sederci tutti insieme, noi nottambuli, qui nella hall deserta del GR Hotel, a fare quattro chiacchiere. Il bar è già chiuso ma non c'è problema. Ve lo fa il vecchio Metalmark, un cappuccino di quelli buoni. Con un po' di cacao amaro, via. Voglio parlarvi di Heavy Rain, che si è beccato la statuetta della Delusione dell'Anno. Il fatto è che tutti voi lettori storici ricorderete che GR diede all'ultima opera di David Cage un roboante votone, quindi magari vi starete chiedendo: "Ma non è una contraddizione?" In parte sì, lo è. Lo è nella misura in cui una rivista ha il suo spirito editoriale, che trascende i singoli, le persone che, giorno dopo giorno, riempiono le pagine del magazine. Da questo punto di vista, quindi, resterà per sempre il fatto che GR ha considerato Heavy Rain un capolavoro. O, se è per questo, che ha stroncato con un misero 7,5 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Però eccoci al cuore del problema: certe volte si compie una svolta. Sì, amiche e amici, certe volte è necessario... è proprio impossibile agire diversamente. E, come l'opera sopra citata di Hideo Kojima è un'opera d'arte dal valore inestimabile (forse il punto più alto raggiunto dal Videogioco), l'ultimo titolo firmato Quantic Dream è una clamorosa bolla di sapone, un bluff imperdonabile che ha tradito l'essenza stessa del Videogioco.
Quindi, come dire, GR fa abiura di sé. Prendetelo come un gesto di coraggio e non odiateci. O, se proprio dovete farlo, fatelo con stile. Buona notte.
Metalmark ++

Metalmark

"Non credete sia giunta l'ora che Microsoft produca una handheld?"
No.

"Non capisco tutto l'entusiasmo intorno a Epic Mickey! Alla fine è solo un platform come tanti altri..."
Be', mettendola così, anche Topolino sarebbe solo un sorcio come tanti altri...

"L'arrivo di Mass Effect 2 su PS3 suona tanto come la definitiva vittoria della Sony!"
A noi suona più come vedere la finale dei mondiali in differita. Ma va bene lo stesso.

"Ho letto che Microsoft è al lavoro per migliorare la tecnologia Kinect..."
Sarebbe meglio se si dedicasse a migliorare i giochi che la sfruttano...

"Cosa ne pensate del fatto che il Time abbia eletto Alan Wake come gioco dell'anno?"
La stessa cosa che penserebbero loro se noi eleggessimo Sarah Palin come Politico dell'anno.

DOWN "Profumatevi, spegnete la Play e uscite di casa!" La presunta moralizzatrice Camilla offre il suo prezioso consiglio alla Nerd Generation.

P.S. Ho omesso la Wii perché il mio discorso era rivolto squisitamente solo al panorama tradizionale del giocatori "hardcore", ovviamente prendessimo in considerazione quest'ultima console il discorso cambierebbe, ma il focus è comunque incentrato alla pianta solida del videogame delle ultime tre generazioni.

R MOSSGARDEN: Personalmente, non mi sento di condividere tutto questo entusiasmo rispetto agli ultimi traguardi raggiunti da Sony, soprattutto in fatto di acquisizione licenze. Ritengo che l'accaparrarsi Mass Effect 2 con circa un anno e mezzo di ritardo rispetto alla concorrenza costituisca più motivo di imbarazzo che altro. In nessun altro medium esistente il tempismo vanta una tale importanza e chiedere agli utenti di accogliere un'operazione del genere come un successo è francamente paradossale. Non di meno, in un mercato sempre più incline a favorire Online Gaming e relative sfaccettature, Sony continua a offrire un servizio meno efficace di quello garantito Microsoft e di certo esclusive come Fable, Halo, Gears e lo stesso Forza sono ancora in grado di vantare peso specifico tutt'altro trascurabile. Evitando di perdermi in ulteriori dissertazioni riguardo la diatriba Move/Kinect (entrambe non hanno ancora la forza di rappresentare un eventuale valore aggiunto per il sistema cui sono abbinate) penso che l'unico straordinario traguardo ottenuto negli ultimi tempi da Sony sia stato quello di raddrizzare in corsa i binari di un percorso produttivo destinato all'oblio: a costo di indispettire i cultori della Play, continuo tuttavia a sostenere che la Home HD Generation ha trovato nell'X360 la sua piattaforma standard.

"Secondo voi, con il lancio di Move e Kinect comincerà il vero declino della Wii?"
Ma no... il declino è cominciato già da tempo!

"Non è che siete stati un po' cattivi con Splatterhouse ?"
Forse sì. Ma lo abbiamo sempre trattato meglio di come ha fatto Namco.

"Non è vero che le macchine di GT5 sono indistruttibili. Per sbloccare i danni, basta arrivare al livello 20"
Gli unici danni che abbiamo sbloccato arrivando al livello 20 di GT 5 erano cerebrali.

"Perché avete recensito Madden 11 con tre mesi di ritardo?"
Per vedere se stavate attenti.

"Come mai Mossgarden non è venuto ai GR Awards?"
Perché è un bastardo.

STRIP KINECT

D E' una delle classiche serate con gli amici, si mangia una pizza, qualche birra e quattro chiacchiere in compagnia. Pian piano cresce in me la voglia di mostrare a tutti, un qualcosa che aspetta solo di essere presentata al pubblico presente in sala. Sostituisco il rullo dei tamburi con il più semplice tintinnio di una posata sul bicchiere di vetro e poi via, ecco l'annuncio: Ragazzi, io e Alessandra (mia moglie) abbiamo un'importante novità. E loro in coro: "Si! Ale è in dolce attesa!!!"
No, amici miei, volevamo solo presentarvi l'ultima frontiera dei videogiochi, il Kinect di Microsoft! Ciao Metal, ciao Moss, riuscite a immaginare le facce deluse e gli insulti amichevoli che abbiamo ricevuto? Comunque dopo questo mini prologo, vi scrivo per parlare dell'innovativa periferica 360 che renderà meno sedentarie le nostre ore di svago. Ho portato a casa il Kinect appena uscito sul mercato e a spingermi all'acquisto è stata la forte curiosità per il prodotto, dopo mesi passati a guardare decine di video dimostrativi. Dopo aver creato ben 10 avatar per tutti i presenti, iniziamo a giocare e divertito guardo le loro facce incredule per ciò che sta accadendo. Devo ammettere che la periferica funziona davvero e che il gioco Kinect Adventures risponde alla grande, tant'è che ad ogni cambio giocatore, il sensore Microsoft sostituisce sempre in modo corretto l'avatar assegnato in precedenza. Fantastico. Non dirò ancora il mio pensiero sulla periferica, ma nell'occasione è stata messa a dura prova e che piaccia oppure no, ha superato il primo test in maniera impeccabile! Arriviamo ora ai "però"... c'è sempre un però! È il turno di mia moglie a fare il mazzo davanti alla tv (aò, Alessà, saluta la redazione che sei su Game Republic!). Pronta a esibire la sua agilità, notiamo che, per la prima e unica volta, il Kinect non seleziona l'avatar personale e così rassegnata inizia la sessione con un altro profilo. E vabbè, prima o poi doveva accadere... ma cosa ancor più strana è che non riconosce i suoi movimenti e il personaggio presente sullo schermo trema come se avesse visto il fantasma del Louvre! Accompagnati dal sottofondo musicale di Benny Hill Show, iniziamo sorridenti il festival delle prove: faccio alzare gli ospiti seduti comodamente sul divano, do loro un bigliettino numerato in attesa del proprio turno, sposto il divano in un punto fuori visuale Kinect e nel frattempo il soggetto che ha scatenato il caso, mia moglie per l'appunto, si toglie le scarpe e la cinta in pelle manco fosse ai controlli aeroportuali... e non risolviamo un bel niente! A questo punto ci chiediamo: riusciranno i nostri eroi a risolvere il mistero del Crazy Kinect? Incredibile ma vero, la soluzione arriva quando toglie il maglioncino NERO che indossa e rimane in mutan... ehm, solo con una maglia di colore diverso! Mi riferisco, con l'episodio, all'articolo pubblicato sul numero precedente per confermarvi, qualora cercaste conferme, l'esistenza del problema colore che affligge la nuova periferica. Non giustifico Microsoft per questo inconveniente, non fa certo una bella figura per questo, ma sono sicuro che a breve risolverà tutto per evitare polemiche di altro genere. Potrei anche chiudere un occhio per la mancata "scansione degli oggetti e riconoscimento vocale" tanto sbandierati nei mesi precedenti al debutto, si tratta pur sempre di un prodotto unico nel suo genere e le difficoltà nello sviluppo possono starci. Non giustifico, però, nel modo più assoluto la casa di Redmond che nel 2011 ci lascerà senza esclusive (o quasi!), per puntare l'ALL-IN su un prodotto che, con tutti gli interrogativi e le difficoltà del caso, solo negli anni futuri riuscirà forse a rendere più complete le nostre avventure nel mondo dei videogiochi. Io non sono pronto per questo salto e voglio ancora tra le mani quel pezzo da museo pieno di pulsanti colorati che chiamano joypad. Quanti, come me, pensano che sia ancora troppo presto per imbalsamare il caro vecchio pad?
Fabio "Rooster" Gallo

Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

DOWN Separati alla nascita: Bubo and the Forsaken Kingdom.

R **MOSSGARDEN:** Nel proporre la promozione di Fabio Gallo a Columnist della rivista (non ho francamente memoria di un lettore epistolarmente così prolifico), mi riservo il lusso di "invidiare" l'entusiasmo con cui egli ha accolto l'arrivo di Kinect in casa sua. Come ho avuto modo di esprimere nell'ambito di Prima Linea, su GR 122, il mio primo contatto con la periferica del domani-domani non è stato in effetti altrettanto esaltante. Riallacciandomi al suo quesito conclusivo, aderisco quindi con un certo vigore al club dei sostenitori del pad: attualmente, non esiste Wiimote, Move o Kinect che possa garantirmi esperienze di gioco di spessore analogo a quelle che continua a offrirmi il bistrattato alambicco da tre decadi a questa parte. Quanto alla faccenda dell'eccessiva enfasi riposta da Microsoft nel lancio della periferica, ammetto di trovare il tutto fisiologico: che senso avrebbe investire tanti fondi nella produzione di una periferica senza poi promuoverla con una certa aggressività?

"Alimento il mito mediante l'assenza."
Gianpaolo "Mossgarden" Iglio (dopo aver disertato i GR Awards)

"Sì, è vero, mi piaccio un nadir tanto"
Enrico "Ace" Gandolfi

"Qual era la mia frase?"
Eliana "Faith" Bentivegna

"Dipende"
Michela "Mickybam" Bamonte

"Non ho dato l'adesione!"
Riccardo Bellardini

"..."
Alessia Padula

"Vedo che questo mese regalate tutti grandi perle di saggezza..."
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

WE WILL STAND AND FIGHT

D Ciao Marco, c'è sempre un po' di imbarazzo a farmi compagnia quando ti scrivo, già mi fa strano avere tra gli amici di Facebook quello che per anni ho visto come un maestro spirituale della mia crescita videoludica, figurati a scriverti direttamene. Ti scrivo per chiederti un parere e un aiuto, sperando di non arrecare troppo disturbo e sopratutto di essere breve e conciso, anche se, conoscendomi, questo non lo posso promettere. Da un po' di tempo a questa parte ho avuto casualmente la fortuna di iniziare a scrivere per un sito nascente dedicato ai videogame, non avrei mai pensato di poter scrivere un giorno della mia passione, e invece eccomi qua... non lo faccio per soldi, anche se devo ammettere che se mi pagassero farebbero la felicità di mia madre che mi ha sempre spronato a portare avanti la mia passione sotto ogni aspetto!! Fatto sta che mi è balenata in testa un'idea malsana giusto di recente, voglio scrivere un articolo sul videogioco inteso come forma di arte!! Credevo di poter partire in quarta con la stesura del testo, ed invece mi sono arenato poco dopo... causa probabilmente la mia inesistente esperienza; non ho anni di articoli alle spalle, non ho studi importanti ad aiutarmi (nemmeno l'università che ho dovuto lasciare per problemi economici e andare a lavorare) posso contare solo ed esclusivamente sulla passione che provo da sempre verso questo media, e sperare che mi possa bastare in attesa che l'esperienza arrivi con il tempo!!
Ho aperto topic e sondaggi in vari forum per ascoltare il parere dei vari gamer sparsi nel web, e ho letto punti di vista discordanti che sfociavano spesso in una discussione diversa atta ad attribuire un significato alla parola "arte"!! Io sono fermamente convinto che i videogiochi siano arte, magari non tutti, ma di esempi ce ne sono molti... se penso a REZ ad esempio e a quel che provai quando vi giocai la prima volta su Dreamcast, se penso a Ico, a Shenmue o Zelda: Ocarina of Time.. insomma... io credo che qualcosa di artistico vi sia in questi titoli, ma anche di recente ho avuto un'esperienza a parer mio artistica, con Red Dead Redemption, non per filmati epici, ma per situazioni di gioco vere e proprie che trasmettevano infinite emozioni, l'arrivo in Messico, ad esempio... spero di non spoilerarti nulla, ma all'arrivo in Messico mi sono quasi commosso, ero io, il mio cavallo e un pezzo country a cullarmi in un panorama da brivido, destino vuole che nel mio caso ci fosse il sole morente di un rosso tramonto ad attendermi... un altro probabilmente avrebbe tirato dritto sino alla meta ben chiara sulla mappa (quasi a ricordare che di videogioco si tratta) ma io non ci sono riuscito, mi muovevo al passo.. senza galoppare, osservavo il rosso attorno a me e mi nutrivo di quel pezzo country che anche se preso singolarmente avrebbe regalato qualcosa di profondo... è arte tutto ciò? Ecco questa è la domanda che volevo farti, ascoltare il tuo parere credo mi potrà aiutare tantissimo nella stesura del mio articolo!! Che ne pensi Metalmark del videogioco come forma di arte? Rez è stato ufficialmente riconosciuto come tale, sei d'accordo? Credi che nonostante il giro di soldi in crescita dietro a questo media ci sarà sempre posto per titoli come Rez, Shadow of the Colossus, Shenmue, Okami, ecc.? Scusa

per il disturbo... ma mi farebbe davvero piacere leggere una tua risposta, casomai ti farò poi leggere il mio articolo appena sarà pronto :) Anche se credo mi ci vorrà un po' di tempo per completarlo!! Scusa ancora davvero il disturbo... rispondi pure se vuoi e quando vuoi... sarò qui ad attendere il tuo pensiero!!
Ciao e grazie in anticipo per la possibile risposta!
Christian "DevilChry" Bolleri

R **METALMARK:** Caro Christian, nessuna domanda mi fa piacere quanto questa. E nessuna è più facile da affrontare. Vedi, la risposta è un solo enorme, titanico e vigorosissimo SÌ!!! Tutta la mia vita professionale, che peraltro ha ormai assorbito quella personale, è un tributo a questa asserzione. Il Videogioco è (anche) Cultura. Il Videogioco è (anche) Arte. Mica solo Rez, amico mio. Pong. Pitfall! Pac-Man. Tempest. Metal Gear Solid. Mass Effect. Red Dead Redemption. Da me pioveva, in Messico. Fu pazzesco. Mi guardavo intorno, incredulo. Ero vivo in un mondo vivo, ed era tutto così fottutamente intenso che il gioco, per un attimo, si è dissolto in me. Un'unica immersione sensoriale capace di sciogliere la realtà nella finzione e viceversa. Una sospensione dell'incredulità che nessun altro medium può offrire. Nessuno. Quindi sì che è Arte, sì che è Cultura. Ho fondato AIOMI per combattere questa battaglia. Insegno la storia e il giornalismo dei videogiochi all'Università per combattere questa battaglia. E, per lo stesso motivo, continuo a essere un giornalista della stampa specializzata. Fiero di questa professione, sempre e comunque. Fiero di avere lettori come te, che scrivono lettere come la tua. Finché tu esisterai, Amico mio, io non potrò permettermi il lusso di mollare.

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'APPARIRE

D **Ciao, sono Camilla e sono alquanto perplessa. Ho letto di un videogioco chiamato Love Plus, una sorta di Tamagotchi in cui invece di prenderti cura di un cucciolo, devi scegliere una ragazza e iniziare un percorso pseudo seduttivo con gesti romantici e così via. Ok che non ci sono più gli uomini di una volta e oggi c'è una vasta categoria di single piuttosto sfigati che passano il loro tempo tra Play Station e seghe mentali (e non!) ma non vi sembra esagerato mettere in commercio una roba simile? Sono queste le cose che contribuiscono a far perdere all'uomo la sua mascolinità nonché la capacità di approcciarsi alla società e alla donna, per non parlare del fatto che si può finire col perdere completamente il senso della realtà rifugiandosi in un mondo virtuale. Per cui faccio un appello: single disperati con problemi di relazione, vi prego non vi riducete a questi livelli. Spegnete la Play, vestitevi bene, improfumatevi e andate in strada a cercare una donna!**
A voi di GR l'ardua sentenza.
Camilla

R **MOSSGARDEN:** Probabilmente dovrei stare al gioco di Camilla e risponderle pan per focaccia, alludendo magari alla vacua inconsistenza intellettuale cui si riducono le profumatissime fanciulle che accorrono in massa al capezzale di Maria de Filippi nella tentativo di abbordare il tronista di turno: ultimo rigurgito maschilista di una società che ha vissuto per troppo tempo credendo alla chimera del Latin Lover. Tuttavia, sono convito che la nostra amica faccia l'indignata d'arte, divertendosi a lanciare la provocazione nella sadica speranza di vedere noi altri insorgere a difesa della nobile Nerditudine. Peccato che i videogame, così come i fumetti, il computer e tutte quelle cose che a fine anni 80 erano solo fuffa da "sfigati", siano andate da tempo incontro ad un tale processo di emancipazione da rendere dette considerazioni piuttosto datate oltre che sterili. Di conseguenza, non posso che accogliere il suo "troisiano" consiglio con divertita complicità, ben conscio del fatto che una persona dalle vedute così ristrette

LEFT Bullismo videoludico: sputare sentenze denigratorie e gratuite nei confronti del sistema concorrente senza argomentare in modo valido nessuna di esse.

cosplaymate del mese
Veronica "Ayane" Sirica è Lady (Devil May Cry 3)

RIGHT Kinect? Move? Wiimote? Fuffa. Il nostro Totem è e rimarrà per sempre il pad.

e le ambizioni tanto volgari, non avrebbe mai speso 5 euro per acquistare una copia di Game Republic.

METALMARK: Premesso che per me Camilla è una merendina alla carota, vorrei raccogliere con serietà l'invito della (non) lettrice a profumarsi. O quantomeno a lavarsi! In anni di convention di settore e frequentazioni videoludiche, infatti, sono stato costretto a notare come taluni videogiocatori non abbiano un rapporto propriamente sano con l'igiene personale. Parafrasando Camilla, quindi, io lancio questo appello: lavatevi, vestitevi con abiti puliti, improfumatevi e poi, se vi va, andate in strada a cercare una donna. La Play, a quel punto, potete lasciarla accesa.

BULLISMO VIDEOLUDICO

D Ciao Metal, ti scrivo per la prima volta e vorrei parlarti di alcuni argomenti poco trattati dalle riviste del settore, che ritengo molto interessanti. Per molto tempo internet è stata terra esclusiva dei PC, ma ora anche PlayStation 3 e Xbox360 vanno a usufruire dei vantaggi della rete e purtroppo non si parla mai della qualità di quest'ultima. Negli ultimi anni, ho scaricato dozzine e dozzine di DLC sia per PS3 che X360 e ho notato una differenza abissale a favore della console Microsoft per la qualità intesa come velocità di download. Sulla console Sony, per scaricare una qualunque demo, ho dovuto aspettare ben 3 ore, mentre sul 360 il processo è molto più veloce. E poi sulla console Microsoft posso continuare a navigare nel Marketplace, mentre sulla PS3 non è possibile. Per questi motivi vorrei dire a Sony: invece di vantarsi di assurde potenze di calcolo, perché non migliora quest'aspetto? Il bello è che viene chiamata l'ammiraglia, ma non sarebbe meglio chiamarla "la nonna", vista la sua velocità ridotta? Forse avrà una gomma a terra! Scusate l'ironia ma in quest'ultimo periodo ne sto vedendo di tutti i colori, in ultimo... il PlayStation Move! Ma non ti sembra di averlo già visto? Ah sì, è il microfono di Fiorello nel karaoke, anzi no è il cornetto Algida al gusto di puffo! Meglio stendere un velo pietoso. Aspetta, aspetta come non parlare di GT5? Si dovrebbe chiamare Grande Troyata da 5 per quello che sto sentendo in giro... ma, come sempre, venderà milioni di copie! Ora vi saluto, credo di essere stato molto chiaro nella mia posizione.
DressAlucard

R MOSSGARDEN: Chiaro lo sei stato eccome, peccato che la posizione che hai adottato sia tutt'altro che imparziale, oltre che ben poco equilibrata. Un conto è difatti argomentare con costruttiva dialettica i motivi del proprio dissenso, ben altra cosa è invece lasciarsi andare a faciloni sberleffi, i quali non sono altro l'anticamera del tipico "bullismo" da Console War. Possiamo senz'altro discutere sull'efficienza del servizio PSN, alludere ai parallelismi vigenti tra Wiimote e Move o magari ironizzare sulle promesse mai mantenute di Gran Turismo 5, ma è fondamentale non perdere mai di vista un fair play che, pur non sottintendendo alcun "buonismo", ci aiuti almeno ad intavolare discussioni di livello più alto. Ah, un ultima cosa... Mai emettere sentenze così lapidarie sulla base del "sentito dire": solo dopo aver provato un dato titolo sostenendo un atteggiamento adeguatamente oggettivo potrai essere libero di stroncarlo. E non lo dico tanto per spezzare una lancia a favore di GT5, ma per mostrare un minimo di rispetto nei confronti del lavoro delle (tantissime) persone che hanno contribuito a realizzarlo, confrontandosi evidentemente con vincoli produttivi e problematiche tecniche alquanto complesse.

Tutto Esaurito
GR intervista una persona qualunque

Karl-Heinz Schweinsteiger
95 anni, ex Colonnello delle Schutzstaffeln

Cosa manca ai videogame di oggi?
"Call Of Duty: Reich Edition. La Zeconta Kuerra Montiale fista dal bunto ti fista tei puoni."

Il suo eroe videoludico preferito?
"Panzerfaust Hitler, guello ti Wolfenstein. Se Atolf fosse stato cozì, noi zaremmo stati patroni ti monto."

La infastidisce il fatto che i nazisti facciano sempre i cattivi nei videogame?
Oneztamente, mi infastitisce biù che pertiamo zempre.

Qual è, a suo avviso, il gioco più nazista di tutti?
Heafy Rain. Riuscirezte a immacinare tortura più cativa che costrincere pofero ciocatore a lavare tenti di protaconista con Dual Shock!?

CHECK OUT

++ Chi lo ha provato ci ha visto un apocrifo ICO, chi ne ha sentito parlare già s'affretta ad allestire prematuri paralleli con The Last Guardian. Io continuo invece ad associarlo istintivamente a Beyond Good & Evil e adesso vi spiego anche il perché... Sebbene Majin and the Forsaken Kingdom abbia ben poco a che vedere con l'incompreso capolavoro firmato diversi anni orsono da Michel Ancel, ho il tragico presentimento che esso finisca col patire un destino analogo a quest'ultimo. Vittima di una campagna pubblicitaria fantasma e di una eco mediatica praticamente muta, questo incantevole affresco di rarefatte atmosfere esotiche, poetica grazia e genuini sentimenti, sembra di fatti essersi avviato a grandi falcate verso l'irrispettoso oblio commerciale toccato a Jade e soci. Nel disperato tentativo di salvarlo, mi appello dunque a tutti i più incalliti sognatori del silicio: il gioiellino della Game Republic non avrà magari il carisma di un Epic Mickey o lo spessore di un Uncharted, ma l'anima che nasconde dietro il suo "anonimo" package è grande tanto quanto il cuore del suo goffo co-protagonista... Quel pacioso demone d'altri tempi, che tanto mi ricorda il vecchio Bubo visto in Labyrinth. Se pertanto avete risparmiato un cinquantone dopo i bagordi natalizi, fatevi un ultimo regalo e correte a provarlo: non vorrei ritrovarmi, un giorno, a scrivere di Majin nell'ambito di un qualsiasi "Chi l'ha Visto?". ++

Mossgarden

prossimo numero

IN EDICOLA DAL 5 FEBBRAIO

L.A. NOIRE
PER ANNI NE ABBIAMO PARLATO SENZA SAPERE NULLA O QUASI... ORA GAME REPUBLIC SQUARCIA IL VELO DI SEGRETEZZA SUL NUOVO GIOCO DI ROCKSTAR, UN TITOLO CHE PROMETTE ALLO STESSO TEMPO DI APRIRE NUOVE FRONTIERE TECNOLOGICHE ED ESPLORARE NUOVI ORIZZONTI NARRATIVI. 8 PAGINE ASSOLUTAMENTE ESPLOSIVE... SOLO SU GAME REPUBLIC 124!

VESTIGIA FUTURE

L'incastrarsi di brand in questo periodo bifronte, tra ritorni illustri e rivoluzioni dei sistemi d'interazione, ha molto di sbalorditivo e ben poco di magico, imprevisto. Le pedine pesanti vengono mosse con maestria da colossi affiatati, e persino le operazioni nostalgia al sapore di banana sorprendono, appagano. Le audience, dal canto loro, gradiscono e rendiamo tutti grazie dell'abbondanza, a cui il nostro portafoglio corre dietro a stento. Quindi, sul fronte mercato, fin qui tutto bene. Se poi vogliamo perderci nelle solite lagne anti casual, è pur divertente, ma rimane davvero folkloristico, pura curiosità quando oseranno catalogarci.
I veri fronti, come si sa, sono altri: sociale, culturale e via dicendo, soprattutto nel nostro paese che è sempre più simile al se stesso dei tempi bui, ergo terra di conquista (Assassin's Creed, dal 2 in poi, è un mettere a frutto alieno patrimoni nostri, che ci circondano e identificano) contesa da varie potenze straniere.
Si sta facendo tanto, non lo neghiamo né lo ignoriamo, eppure esistono linee di conflitto insanabili. Il dorato mondo accademico, per esempio, teme il videogioco per due semplici fatti: primo è talmente complesso e rivoluzionario da risultare difficile se non mastodontico da analizzare, quando il giusto aggettivo sarebbe "eccitante", o meglio eccitante; secondo, risulta essere il simbolo del cambiamento, del tramonto di vecchie generazioni abituate a sedersi su tassonomie e modelli di pensiero arcaici, statici. Eppure, il serpente che non sa mutar pelle muore, tuonava Nietzsche, e aveva maledettamente ragione. E, mentre alcuni ancora si gettano spavaldi contro il videogioco, osservo allibito l'arena politica di questi giorni: un luogo dove domina un dialogo scorretto, disperato, di corpo a corpo sgraziato nel fango (nulla di eccitante come qualche riga sopra e neppure in altri sensi). Un vomito verbale e visivo che mi induce a pensare che il nostro medium, per quanto in meraviglioso divenire, veicoli un sistema maggiormente virtuoso, in cui il rispetto sia un pilastro portante, basilare. Videogioco come democrazia, alla stregua di un processo comunicativo bidirezionale, tutti a tutti; non "Uno a resto del mondo", non regole continuamente scavalcate, non intrighi. A noi non piacciono i cheater, celebriamo la creatività, l'ingaggio emozionale, il sovversivo romantico. I videogiochi siamo Noi. Per questo ci temono. Per questo noi rimarremo.

ENRICO "ACE" GANDOLFI